Niveau(x) d'enseignement: 2 Numéro EDUQ : 9270848
Centre d'intérêt: 640

Québec (Province) Ministère de l'éducation. Direction générale des réseaux.

Description des contenus et objectifs des 125 émissions / Ministère de l'éducation, Direction générale des réseaux. -- Québec : La Direction, 1980 [i.e.] 1981.
2 v. (vi, 772 p.) ; 28 cm + index (35 p.). -- (Milieu économiquement faible. Passe-partout)

Titre de l'index: Index des sujets traités par domaine dans les 125 émissions. Code: 51-3648 à 51-3650.

ISBN 2-550-01040-X

ISBN 2-550-01041-8

ISBN 2-550-01042-6

ISBN 2-550-01133-3

Cote Dewey: 372.13'3589/03d Cote LC: LB/1044.7

Descripteur(s): *Emission de télévision *Télévision éducative *Répertoire *Index *Préscolaire (Niveau) *Maternelle (Niveau)

Identificateur(s) de nom: *Passe-partout (Projet)

Le document consiste en une brève description de chacune des séquences qui composent les 125 émissions de la série Passe-Partout. Il est complété par un index qui permet la localisation des thèses traités dans ces émissions. L'index est d'abord divisé en fonction des sept domaines d'apprentissage privilégiés; à l'intérieur de chacun de ces domaines, les sujets sont classés par ordre alphabétique. L'ensemble devrait aider les éducateurs à choisir les émissions selon les objectifs de leur programme d'enseignement, à en préparer le visionnement de façon méthodique ou à poursuivre les activités présentées.

Pour chaque séquence de chaque émission, les renseignements suivants sont présentés sur trois colonnes: 1. le numéro de l'émission, l'ordre de présentation de la séquence dans l'émission et la durée de la séquence ("Séquence/durée"); 2. le module mis en vedette dans la séquence et un bref résumé de son contenu ("Situations"); 3. l'aspect visé du développement de l'enfant et les objectifs à atteindre ("Domaines de développement et objectifs"). Les objectifs font référence aux sept domaines de développement privilégiés: le langage, la psychomotricité, les sciences, les mathématiques, la musique, les arts plastiques et, tout spécialement, le socio-affectif.

Type de document: a
Auteur de l'analyse: ar

EDUQ 82708A8 A

Gouvernement du Québec
Ministère de l'Éducation
Direction générale des réseaux

DESCRIPTION DES CONTENUS ET OBJECTIFS DES 125 ÉMISSIONS

TOME 1: ÉMISSIONS 1 À 60

MILIEU ÉCONOMIQUEMENT FAIBLE
PASSE-PARTOUT

Mai 1980

51-3648

EDUQ 8270848 A

DOSSIER: "MILIEU ECONOMIQUEMENT FAIBLE"

PASSE-PARTOUT

DESCRIPTION DES CONTENUS ET
OBJECTIFS DES 125 EMISSIONS
TOME I (EMISSIONS 1 A 60)

Ministère de l'Education
Direction générale des réseaux

MAI 1980

Dépôt légal: deuxième trimestre 1980
Bibliothèque nationale du Québec
ISBN 2-550-01041-8 (Tome I)
ISBN 2-550-01040-X (Edition complète)

PRESENTATION

Afin de guider les éducateurs désireux d'utiliser la série d'émissions télévisée Passe-partout avec leurs groupes d'enfants d'âge préscolaire ou avec des groupes de parents de ces enfants, le ministère de l'Education a préparé à leur intention le présent document.

Il pourra aider les éducateurs à choisir les émissions selon les objectifs de leur programme, à en préparer le visionnement de façon méthodique ou à poursuivre les activités présentées.

Il consiste en une brève description de chacune des séquences qui composent les 125 émissions de la série. On y retrouve également les objectifs correspondant à ces séquences.

La première section "Séquence/durée" indique d'une part, le numéro de l'émission et son ordre de présentation dans l'émission et, d'autre part, le temps consacré à chaque séquence.

La seconde partie "Situations" indique l'appellation des divers modules que les concepteurs ont adoptée et décrit brièvement leur contenu. Ces modules sont:

Marionnettes, Fantaisistes, Insert, Beauté visuelle, Jeu de Bernard, Motricité, Observation - information, Porte-Yeux, Porte-Oreilles, etc, Histoire de mes 4 ans, Confidence,

Conte, Perception visuelle, Phonétique, Carreaux logiques, Histoire en 3 images, Devinette, Zig Zag et Mission.

Ces divers modules sont décrits dans le cahier Passe-partout numéro Hors-Série.

La troisième partie "Domaines de développement et Objectifs" indique l'aspect du développement de l'enfant qui est visé et formule les objectifs que les concepteurs ont souhaité faire atteindre. Les objectifs font référence à l'un ou l'autre des 7 domaines d'apprentissage qui ont été privilégiés soit: le langage, la psycho-motricité, les sciences, les mathématiques, la musique, les arts plastiques et avec une attention toute spéciale pour le domaine socio-affectif. Ces domaines sont aussi décrits dans le cahier Passe-partout numéro Hors-Série.

Il est à noter que les titres des émissions ne sont pas nécessairement représentatifs d'un thème précis. Ils ont été utilisés par les concepteurs davantage pour codifier les émissions qu pour en signifier l'ensemble du contenu. Les émissions constituent plutôt une "mosaïque de sujets variés qu'un thème unique développé tout au long de l'émission. Les titres sont généralement tirés du premier module important de l'émission.

L'horaire de diffusion des émissions Passe-partout préparé par le service général des moyens d'enseignement apportera un complément à ce document et permettra de faire une utilisation judicieuse des émissions Passe-partout.

Conte, Perception visuelle, Phonétique, Carreaux logiques, Histoire en 3 images, Devinette, Zig Zag et Mission.

Ces divers modules sont décrits dans le cahier Passe-partout numéro Hors-Série.

La troisième partie "Domaines de développement et Objectifs" indique l'aspect du développement de l'enfant qui est visé et formule les objectifs que les concepteurs ont souhaité faire atteindre. Les objectifs font référence à l'un ou l'autre des 7 domaines d'apprentissage qui ont été privilégiés soit: le langage, la psycho-motricité, les sciences, les mathématiques, la musique, les arts plastiques et avec une attention toute spéciale pour le domaine socio-affectif. Ces domaines sont aussi décrits dans le cahier Passe-partout numéro Hors-Série.

Il est à noter que les titres des émissions ne sont pas nécessairement représentatifs d'un thème précis. Ils ont été utilisés par les concepteurs davantage pour codifier les émissions que pour en signifier l'ensemble du contenu. Les émissions constituent plutôt une "mosaïque de sujets variés qu'un thème unique développé tout au long de l'émission. Les titres sont généralement tirés du premier module important de l'émission.

L'horaire de diffusion des émissions Passe-partout préparé par le service général des moyens d'enseignement apportera un complément à ce document et permettra de faire une utilisation judicieuse des émissions Passe-partout.

LISTE DES EMISSIONS

EMISSION	TITRE
1	Bonjour
2	Les deux côtés
3	Chacun son tour
4	Qui est là ?
5	Poils et plumes
6	Pousse tire
7	Coq ou poule
8	Partage
9	Plein et vide
10	La flûte
11	Le petit zèbre
12	Virgule
13	Le jardin
14	L'éléphant
15	Les aimants
16	Vive le maïs
17	Anniversaire
18	Voir, entendre, sentir
19	Et patati et patata
20	Feu de camp
21	La panne d'électricité
22	Les feuilles mortes
23	Les labours
24	Les messages
25	La grenouille
26	Le cheval
27	On se déguise
28	L'orignal
29	Ressemblances et différences

LISTE DES EMISSIONS

EMISSION	TITRE
30	La maison
31	OÙ est le chat de grand-mère ?
32	Les déchets
33	On se prépare à hiberner
34	Les pompiers
35	On joue
36	Histoire de chaise
37	Matériaux et outils
38	Le temps des Fêtes
39	Joyeux Noël !
40	Fleurs séchées
41	Le papier
42	Le vent
43	Nom et identité
44	La bibliothèque
45	Arrêtez de pousser
46	Je me brosse les dents
47	La réprimande
48	Les vêtements
49	Le hockey
50	Cheveux et poils
51	Ca va mal aujourd'hui
52	Les sculptures
53	Le petit matin
54	Les muscles
55	Goûts et aptitudes
56	Les glaçons
57	La laine
58	Les poissons
59	Les Chinois
60	Lourd et léger
61	Une vitre cassée

LISTE DES EMISSIONS

EMISSION	TITRE
62	Le petit sapin
63	Pas de géant
64	Du lait pour les bébés
65	Raquettes et mocassins
66	Dans la neige
67	Une journée d'hiver
68	L'école maternelle
69	On ne parle pas, on chante
70	Les voix, c'est pas pareil
71	Miroir, miroir
72	Naissance et renaissance
73	Jeux dramatiques
74	Le travail
75	Trop et assez
76	Le village
77	Promenade dans le bois
78	La glace
79	Le pipi au lit
80	Le nez
81	La patience
82	La plus grosse menterie
83	La traîne sauvage
84	Goéland, pic-bois ou fauvette
85	"Au printemps, la perdriole"
86	Le distrait
87	Qui est où ?
88	L'été s'en vient
89	Le chocolat
90	La fête de l'eau
91	J'écoute et je regarde
92	Une île
93	L'épicerie

LISTE DES EMISSIONS

EMISSION	TITRE
94	Bon coup, mauvais coup
95	Cause et effet
96	Le sable c'est fait pour...
97	Laissez-moi parler
98	On joue à la cachette
99	La corde à danser
100	Le cirque
101	La cabane à sucre
102	Les oiseaux
103	Les oeufs
104	Les métiers
105	Le printemps
106	Tic tac toc
107	Le potager
108	Trois petits singes
109	Le loup et la chèvre
110	Les Antilles
111	Le vétérinaire
112	Les odeurs
113	La fête du pain
114	Le pique-nique
115	Ti-Jean et le Géant
116	Une surprise
117	L'arbre mort
118	La permission
119	Le plombier
120	Un gardien
121	Les faits
122	C'est le temps des fraises
123	En avant la musique
124	Le zoo
125	Au revoir !

EMISSION NO. 1

BONJOUR :

EMISSION 1 BONJOUR

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
1.01 4min 36s	MARIONNETTES La famille vient d'emménager dans une nouvelle maison. Pruneau et Cannelle fouillent dans les boîtes et trouvent des photos les représentant. Cannelle part à la recherche de "Biscuit" qu'elle a égaré.	SOCIO-AFFECTIF Découvrir l'identité de chacun des personnages. MATHEMATIQUES Identifier le nombre 1 en relation avec plusieurs.
1.02 45s	PERCEPTION VISUELLE On y voit différentes images d'oiseaux, et le mot oiseau apparaît seul, en sous-titre. Une voix dit "oiseau" quand le mot "oiseau" apparaît.	LANGAGE Associer l'image au mot écrit et au mot prononcé.
1.03 1min 4s	HISTOIRE DE MES 4 ANS On voit le gâteau d'anniversaire, l'enfant souffle les 4 bougies, une main d'adulte les rallume. L'enfant coupe le gâteau et en donne à ses amis.	SOCIO-AFFECTIF Faire prendre conscience à l'enfant de ses capacités (ici: couper un gâteau). Savoir partager avec ses amis.
1.04 2min 17s	FANTAISISTES En chantant, ils identifient les différentes parties du corps. Les fantaisistes se présentent.	MOTRICITE Nommer et localiser les parties de son corps. SOCIO-AFFECTIF Connaître les personnages fantaisistes. MUSIQUE Exécuter une danse improvisée en suivant un rythme simple.

EMISSION I (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
1.05 25s	I N S E R T Un enfant frappe sur le fond d'une casserole renversée avec une cuillère, puis avec ses mains.	M U S I Q U E Inciter à créer des rythmes avec des instruments variés.
1.06 1min 55s	P H O N E T I Q U E Passe-Montagne mime qu'il prend place dans une automobile et fait: pout, pout, imitant ainsi des bruits de moteur.	L A N G A G E Explorer le son "p" (muscles phonateurs).
1.07 32s	P E R C E P T I O N V I S U E L L E Même que 1.02, mais le mot "oiseau" est écrit tantôt en gros caractères, tantôt en petits caractères.	L A N G A G E Même que 1.02.
1.08 3min 47s	M A R I O N N E T T E S En fouillant dans une boîte, Pruneau trouve une "gomme" à coller. L'idée lui vient de coller aux murs, des dessins qu'il a faits et qu'il trouve beaux. Il essaiera avec Cannelle, d'établir le "territoire" de chacun sur le mur.	S O C I O - A F F E C T I F Arriver à une entente (reconnaître ses droits et ceux des autres). A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Voir comment on peut aménager un coin personnel.

EMISSION I (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
1.09 1min 23s	H I S T O I R E E N 3 I M A G E S Image I: Une chanteuse chantait dans un jardin la bouche grande ouverte. Image II: Un petit oiseau est entré dans sa bouche. Image III: Alors elle s'est mise à siffler comme un oiseau.	L A N G A G E Entraîner à l'écoute et à la narration. Entraîner l'oeil au mouvement de gauche à droite.
1.10 4min 13s	F A N T A I S I S T E S Passe-Carreau et Passe-Montagne font une course au centre commercial. En route, ils s'amusent à compter les roues de quelques véhicules qu'ils apercoivent (tricycle, camion, auto, bicyclette, etc.)	S C I E N C E S Connaître différents moyens de transport. M A T H E M A T I Q U E S Reconnaître que ces moyens de transport possèdent des roues dont le nombre peut varier.
1.11	P E R C E P T I O N V I S U E L L E Même que 1.02 et 1.07.	L A N G A G E Même que 1.02 et 1.07.
1.12 1min 51s	O B S E R V A T I O N - I N F O R M A T I O N Une voix qui chante, présente la famille des moutons (brebis, bélier, agneau). Ceux-ci mangent de l'herbe et boivent de l'eau.	S C I E N C E S Observer la famille des moutons.

EMISSION I (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
1.13 34s	I N S E R T L'enfant regarde son poing fermé et ouvre les doigts. Ensuite avec l'autre main, il répète ce geste.	M O T R I C I T E Inciter l'enfant à développer sa motricité fine (articulation des doigts).
1.14 2min 9s	C O N F I D E N C E Passe-Partout est sale. Elle raconte qu'elle n'aime pas se laver, mais réalise que si elle est sale, c'est bien parce qu'elle a joué, peinturé, etc... Elle avoue qu'elle aime bien l'eau et le savon.	S O C I O - A F F E C T I F Motiver l'enfant à l'hygiène. Exprimer des sentiments ambivalents.
1.15 43s	M I S S I O N On voit un enfant dessiner à la craie sur le trottoir.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Susciter le goût de s'exprimer par le dessin. M O T R I C I T E Coordonner l'oeil et la main.

EMISSION NO. 2

LES DEUX COTES

EMISSION 2 LES DEUX COTES

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	MARIONNETTES	SOCIO-AFFECTIF
2.01 4min 31s	Pruneau et Cannelle sont à empoter des boutures de plantes. Celles-ci ont fait des racines. On y voit le soin que l'on doit apporter aux plantes: l'empotage, l'arrosage, la place que les plantes doivent occuper (soleil)...	Prendre conscience qu'à partir de points de vue différents on peut discuter et en arriver à une entente ou à une décision personnelle.
		SCIENCES
		Observer une bouture et son empotage. Sensibiliser aux soins des plantes et à un vocabulaire scientifique simple.
	BEAUTE VISUELLE	SCIENCES, ARTS VISUELS et PLASTIQUES
2.02 1min 10s	Le jardinier empote une plante dans un pot au fond duquel il jette des morceaux de poterie pour une meilleure irrigation. Il arrose sa plante.	Familiariser avec le métier de jardinier et les soins nécessités par les plantes.
	FANTAISISTES	MATHEMATIQUES
2.03 1min 55s	Passe-Partout présente au moyen d'une comptine les parties du corps formant une paire. Des sons différents (aigus-graves) sont associés aux éléments formant la paire.	Pairer et confirmer la notion du nombre "2".
		MOTRICITE
		Identifier les parties du corps qui forment des paires.
		MUSIQUE
		Apprendre une comptine. Entendre des sons aigus et graves.

EMISSION 2 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	INSERT	SCIENCES
2.04 40s	L'enfant regarde sa plante, touche la terre, l'arrose, puis la place au soleil.	Voir un enfant prendre soin d'une plante.
	PERCEPTION VISUELLE	LANGAGE
2.05 40s	Un enfant observe sa main; le mot "main" apparaît, et une voix dit le mot "main". L'enfant fait le contour de sa main, puis on voit différentes mains: une main d'adulte, des mains jointes, etc... Des mains qui claquent.	Entendre et voir une main qui fait des bruits.
	MARIONNETTES	MOTRICITE
2.06 4min 45s	Cannelle et Pruneau s'amusent à 2 jeux. Le premier: aux questions posées, on ne doit répondre que par un signe de tête (oui ou non). Le second: aux questions posées, on a une seule réponse à donner, indépendamment des questions. Les deux marionnettes échangent leurs rôles dans le second jeu.	Réaliser qu'un signe a une signification. Exercer la motricité de la tête et des mains. SOCIO-AFFECTIF Voir une situation au cours de laquelle 2 enfants échangent les rôles. Voir les 2 enfants inventer un jeu et se proposer de jouer avec des amis et finalement parler de leur meilleur ami.
	HISTOIRE DE MES 4 ANS	SOCIO-AFFECTIF
2.07 37s	Eric saute à la corde	Apprendre à sauter sur ses 2 pieds. Acquérir une confiance en soi.

EMISSION 2 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	D E V I N E T T E S	L A N G A G E
2.08 1min 23s	Passe-Carreau fait deviner aux enfants l'objet caché derrière le cube: un gâteau.	Exercer à la généralisation, à l'analyse, au jugement et à la maîtrise: garder un secret.
	F A N T A I S I S T E S	M A T H E M A T I Q U E S
2.09 4min 44s	Aidés de Passe-Montagne, les 2 fantaisistes mémorisent la comptine des paires. Puis ils évaluent leur grandeur en se comparant entre eux. Grand-mère leur apprend à faire des marionnettes de papier qui "collent" aux mains.	Comparer et évaluer différentes hauteurs. A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Découvrir que la ligne trace la forme. Voir un exemple de correspondance terme à terme. M U S I Q U E Mémoriser une comptine.
	C A R R E A U X L O G I Q U E S	L A N G A G E
2.10 2min 50s	Il y a un chat, dans mon gâteau. Il y a une pomme dans mon oreille. Il y a une mouche dans mon assiette.	Entraîner à la logique verbale. Entraîner au sens de l'humour.
	I N S E R T	M A T H E M A T I Q U E S
2.11 20s	Un enfant manipule sa poupée, tourne et dit ce qu'il y a de pair sur le corps de la poupée.	Voir un enfant trouver des paires.

EMISSION 2 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	P E R C E P T I O N V I S U E L L E	L A N G A G E
2.12 40s	Même que 2.05.	Même que 2.05.
	C O N F I D E N C E	S O C I O - A F F E C T I F
2.13 1min 40s	Passe-Partout pense au temps où elle était bébé, où tout le monde s'occupait d'elle. Maintenant elle a grandi. elle peut faire ce qui lui plaît, quand ça lui plaît. Et elle peut faire les choses par elle-même.	Réaliser qu'à mesure qu'on grandit, il est de plus en plus possible de faire les choses par soi-même.
	M I S S I O N	M O T R I C I T E
2.14 43s	Un enfant lance la balle par terre... sur le mur, essaie de l'attraper, court... recommence.	Inciter à affiner le geste d'attraper.

EMISSION NO. 3

CHACUN SON TOUR

EMISSION 3 CHACUN SON TOUR

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
3.01 4min 31s	F A N T A I S I S T E S Les deux fantaisistes cherchent des cailloux; ils les comptent, les comparent, évaluant leur grosseur, et décident d'en donner à leurs amis. Ils mettent en relation les cailloux avec autant de branches (piquées dans le sable) qu'ils ont d'amis: 6.	M A T H E M A T I Q U E S Apprendre le vocabulaire de comparaison et d'équivalence. S O C I O - A F F E C T I F Voir préparer un geste d'amitié. S C I E N C E S Observer des cailloux et savoir qu'ils sont mêlés à la terre et au sable.
3.02 50s	P E R C E P T I O N V I S U E L L E L'enfant dit: "Je cherche quelque chose". On voit le mot "un" apparaître et un dessin de: cheval. L'enfant dit: "C'est pas c'que j'cherche". Puis on voit: un chien, un chat et un oiseau. C'est le mot "oiseau" qu'il cherchait.	L A N G A G E Associer un mot à l'objet.
3.03 4min 3s	F A N T A I S I S T E S Passe-Carreau présente Passe-Poil par une chanson de 3 couplets, elle imite le miaulement du chat, son dos rond, et son attitude "de chat" quand il chasse.	M U S I Q U E Entendre une nouvelle chanson M O T R I C I T E Mimer des attitudes et comportements du chat. S C I E N C E S Observer un animal domestique, le chat, dans sa morphologie et ses attitudes.

EMISSION 3 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
3.04 31s	I N S E R T Un enfant avance à cloche-pied. Il avance sur le pied gauche et puis sur le pied droit.	M O T R I C I T E Inciter à travailler l'équilibre du corps.
3.05 3min	C O N T E Un jour le lion invita les animaux chez lui, afin que chacun, désormais, possède une queue. Il fit la distribution des queues. Premier arrivé, premier servi. Tous les animaux réussirent à en avoir une.	S O C I O - A F F E C T I F Permettre de constater que la méfiance est parfois nécessaire et utile.
3.06 3min 22s	M A R I O N N E T T E S Cannelle et Pruneau sont attirés par un petit trou dans le mur du salon. Ils sont intrigués, cherchent à voir de plus près. Ils inventent des "visions": souris, araignée, serpent, grenouille. Chacun a peur à son tour, puis ils contrôlent leurs réactions.	S O C I O - A F F E C T I F Voir et entendre se disputer et se partager un espace attrayant. Voir et entendre manifester de la répulsion, de la crainte, face à des sujets repoussants et pouvoir contrôler ses réactions.
3.07 44s	I N S E R T On voit un enfant se déguiser en pompier.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter les enfants à jouer des rôles qui développent leur capacité d'identification et leur connaissance de l'environnement humain.

EMISSION 3 (suite)

SEQUENCE / DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
3.08 58s	H I S T O I R E D E M E S 4 A N S On voit Sophie manger avec une fourchette, puis avec une petite cuillère de bébé.	S O C I O - A F F E C T I F Prendre conscience de son développement par rapport à l'activité de manger.
3.09 3min 30s	M A R I O N N E T T E S La famille s'apprête à souper. Pruneau veut réciter une comptine. Cannelle voudrait aussi s'en mêler et la réciter seule. Puis finalement toute la famille y participe. On prend conscience de la nécessité que chacun parle à son tour et que l'on se doit de l'écouter.	S O C I O - A F F E C T I F Faire réaliser qu'une conversation est une alternance de la parole et de l'écoute. M U S I Q U E Mémoriser une comptine déjà apprise.
3.10 1min 35s	B E A U T E V I S U E L L E Deux mains moulent une boule de glaise. Deux pieds font tourner le tour. Deux mains font un trou dans la glaise, se mouillent et continuent de travailler jusqu'à ce que le pot ait pris sa forme.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Voir un artisan à l'oeuvre.
3.11 50s	P E R C E P T I O N V I S U E L L E Même que 3.02.	L A N G A G E Même que 3.02.

EMISSION 3 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
3.12 40s	P E R C E P T I O N V I S U E L L E On voit un enfant en face de 4 téléphones, il répond à tour de rôle.	L A N G A G E Apprendre à associer un image à une phrase écrite.
3.13 2min 10s	C O N F I D E N C E Passe-Partout parle du plaisir de discuter avec quelqu'un qui sait vous écouter. Elle réalise qu'on peut "dire" des choses sans parole.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter à raconter, à écouter, à comprendre les gestes qui symbolisent une communication.
3.14 43s	M I S S I O N On voit des enfants jouer avec de la pâte à modeler.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Inciter à travailler avec ses mains, à manipuler une substance molle.

EMISSION NO. 4

QUI EST LA ?

EMISSION 4 QUI EST LA ?

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
4.01 2min 50s	MARIONNETTES Le matin toute la famille veut la salle de bain. Cannelle se fait "voler" son tour. Elle frappe à la porte, essaie de deviner qui est derrière, s'impatiente un peu de ce qu'il tarde à sortir, puis attend plus patiemment. Toute la famille y passera avant elle. A la fin, Cannelle chante une chanson.	SOCIO-AFFECTIF Voir un évènement au cours duquel un enfant s'exprime sur des situations qui se présentent. Voir un enfant exprimer son désir et sa volonté d'être seul dans une pièce. MUSIQUE Discriminer différents timbres de voix humaine et un cri d'animal. Entendre les mêmes mots repris sur 3 rythmes différents. Entendre une chanson.
4.02 54s	HISTOIRE EN 3 IMAGES Image I: Maman kangourou a une grosse poche. Image II: Elle entend frapper dans son ventre. Image III: Elle regarde et voit un oeuf. Puis un poussin qui sort de l'oeuf.	LANGAGE Exercer les enfants à la narration. Entraîner l'oeil au mouvement de gauche à droite.

EMISSION 4 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
4.03 3min 45s	F A N T A I S I S T E S Les 3 fantaisistes sont à la campagne. Au chant du coq, Passe-Carreau se lève, réveille Passe-Partout et avec elle, fait des exercices d'étirement et de relâchement des jambes et des bras et des exercices de baillement. On chatouille Passe-Montagne pour le réveiller.	M O T R I C I T E Apprendre à se détendre par des exercices où il y a alternance entre la tension et le relâchement.
4.04 30s	I N S E R T L'enfant essaie d'attraper la balle, la lance par terre, court la rattrappe et recommence.	M O T R I C I T E Inciter à affiner le geste d'attraper. S O C I O - A F F E C T I F Inciter à soutenir un effort.
4.05 45s	P E R C E P T I O N V I S U E L L E Un enfant cherche quelque chose. On voit le mot "ma" apparaître, et les images: chaise - poupée - pomme - main. L'enfant cherchait le mot "main".	L A N G A G E Associer un mot écrit à l'objet.

EMISSION 4 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
4.06 3min 40s	F A N T A I S I S T E S Les 3 fantaisistes visitent le poulailler, la porcherie, l'étable où Fardoche est en train de traire une vache " à la main". Chacun des endroits visités donne lieu à une chanson spécifique. Finalement, on "déguste" le lait encore tiède.	M U S I Q U E Observer des animaux à l'aide d'une chanson. S C I E N C E S Observer les bêtes dans leur habitat spécifique à la ferme. Observer la façon mécanique et manuelle de traire une vache.
4.07 46s	H I S T O I R E D E M E S 4 A N S Stéphane joue avec un petit bateau dans sa baignoire.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter l'enfant à exprimer son vécu.
4.08 45s	P E R C E P T I O N V I S U E L L E Même que 4.05.	L A N G A G E Même que 4.05.
4.09 2min 45s	F A N T A I S I S T E S Passe-Partout fait la connaissance du chien de Fardoche et invite Passe-Carreau, hésitante, à en faire autant. Fardoche arrive avec de la nourriture pour le chien et informe les filles sur les habitudes de son chien.	S O C I O - A F F E C T I F Voir quelqu'un exprimer son attachement à un animal. S C I E N C E S Observer un chien, son comportement, son apparence, son habitat et son alimentation.

EMISSION 4 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
4.10 13s	I N S E R T Un enfant monte et descend sa fermeture-éclair "bzzz". Elle veut imiter le bruit de la fermeture-éclair.	L A N G A G E Inciter à écouter et à imiter des bruits.
4.11 4min 18s	M A R I O N N E T T E S Pruneau et Cannelle sont dans leur chambre. Ils s'habillent seuls et éprouvent certaines difficultés. Ils ont placé sur le lit tous leurs bas et jouent à faire des ensembles en classant ces bas selon les couleurs et les grandeurs. Ils se choisissent une paire "dépareillée" pour faire rire Perline.	S O C I O - A F F E C T I F Voir exprimer les plaisirs et les difficultés de s'habiller seul. S C I E N C E S Apprendre le vocabulaire du vêtement. M A T H E M A T I Q U E S Se familiariser avec la notion d'ensemble contenant des éléments, et d'ensemble vide ne contenant aucun élément.
4.12 2min 54s	P H O N E T I Q U E Passe-Montagne est seul et s'amuse à faire un canard en papier, en pliant et en déchirant du papier. Il apprécie son travail. Il imite différents cris du canard.	S O C I O - A F F E C T I F Voir quelqu'un apprécier favorablement une production personnelle. A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Inciter à manipuler du papier en le pliant et le déchirant.

EMISSION 4 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
4.13 1min 52s	C O N F I D E N C E Passe-Partout a eu mal au ventre. Elle craignait d'en parler à Grand-mère; elle avait peur d'avoir si mal. Puis après un certain effort, elle goûte au sirop que Grand-mère lui offre. Il est mauvais, mais l'a guérie.	S O C I O - A F F E C T I F Apprendre à accepter de se faire soigner et à exprim r sa peur de ce qu'on ne connaît pas.
4.14 43s	M I S S I O N Deux enfants s'amusent à plier et à couper du papier.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Inciter à manipuler du papier.

EMISSION NO. 5

POILS ET PLUMES

EMISSION 5 POILS ET PLUMES

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
5.01 2min 42s	Pruneau est en train de démolir la construction de Cannelle. Celle-ci, triste et fachée, appelle Perline. Perline pose des questions à Pruneau sur le "pourquoi" de son geste, et comprend que Pruneau désire jouer avec Cannelle. Il verbalise ce besoin à Cannelle, qui comprend, et part jouer avec elle.	Voir une situation au cours de laquelle quelqu'un exprime de l'agressivité sans verbaliser la raison de son agressivité. Voir quelqu'un verbaliser un désir.
	I N S E R T	S C I E N C E S
5.02 29s	Deux enfants du haut du belvédère contemplent Montréal.	Prendre conscience d'un grand espace vu en plongée.
	F A N T A I S I S T E S	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S
5.03 1min 33s	Passe-Carreau se promène et fixe son attention sur un mobile. On entend sa voix, qui nous confie ses impressions.	Sensibiliser au mouvement d'un objet dans l'espace.
	F A N T A I S I S T E S	S C I E N C E S
5.04 2min 25s	Passe-Partout vient visiter Grand-mère. Elle lui montre des dessins "farfelus" qu'elle a faits. Les animaux représentés sont recouverts de poils ou de plumes, mais chaque animal ne retrouve pas sa vraie peau. On apprend la comptine, de façon, à la mémoriser.	Découvrir que la peau des bêtes peut être recouverte de poils ou de plumes. M U S I Q U E Mémoriser une comptine qui mentionne des animaux à poils et à plumes.

EMISSION 5 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	B E A U T E V I S U E L L E	S C I E N C E S
5.05 1min 15s	On voit un terrain rocheux, puis un cours d'eau et des fleurs (pivoines). Une voix d'enfant raconte ce qu'il voit.	Observer les différentes parties d'une fleur. A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Sensibiliser à la beauté des fleurs.
	H I S T O I R E D E M E S 4 A N S	S O C I O - A F F E C T I F
5.06 45s	Une petite fille s'amuse avec sa poupée.	Inciter l'enfant à raconter ses rêves.
	P E R C E P T I O N V I S U E L L E	L A N G A G E
5.07 15s	Un enfant s'amuse avec un oiseau. Il dit: "un oiseau sur ma main". Puis il pose sa main sur l'oiseau et dit: "ma maison sur un oiseau". Puis l'enfant redit les mêmes phrases. L'enfant pose des questions à l'oiseau: "veux-tu venir tout près de ma main...", à côté de ma main...", sous ma main...?".	Associer l'image d'oiseau à une phrase prononcée.
	F A N T A I S I S T E S	S C I E N C E S et M U S I Q U E
5.08 2min 50s	Suite de 5.04	Même que 5.04

EMISSION 5 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	C O N F I D E N C E	S O C I O - A F F E C T I F
5.09 2min 5s	Passe-Partout a trouvé une souris morte. Cela la rend triste, mais elle pense déjà à l'enterrer dans sa cour, à creuser un petit trou pour elle. Puis elle pense aux autres souris, à celles qui naîtront, qui grandiront, tout comme nous, les humains.	Sensibiliser au phénomène de la vie et de la mort qui se conjuguent.
	D E V I N E T T E S	L A N G A G E
5.10 1min 29s	Passe-Carreau debout fait deviner aux enfants le contenu du cube (les lunettes).	Exercer à la généralisation, à l'analyse, au jugement, à la maîtrise, à garder un secret, à savoir différer une réponse.
	P E R C E P T I O N V I S U E L L E	L A N G A G E
5.11 12s	Même que 5.07	Même que 5.07
	F A N T A I S I S T E S	S O C I O - A F F E C T I F
5.12 3min 42s	Les 2 fantaisistes arrivent à bicyclette sur un chantier de construction; ils observent la machinerie et valorisent le travail des hommes, utilisant les termes précis. Puis on les retourve dans un parc "tranquille", où ils chantent: "Mon merle".	Valoriser le travail de l'homme. M U S I Q U E Entendre une chanson folklorique. S C I E N C E S Réaliser l'utilité de la machinerie et développer l'attention aux différents bruits.

EMISSION 5 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	I N S E R T	M U S I Q U E
5.13 13s	Un enfant joue avec un jeu de construction. Il chante.	Inciter l'enfant à chanter et à prendre plaisir à jouer avec les mots.
	M A R I O N N E T T E S	M A T H E M A T I Q U E S
5.14 4min 43s	A l'heure du coucher, Pruneau et Cannelle se font "lents". Ils veulent des baisers, de l'eau, une chanson, etc... Perlin acquiesce aux demandes, puis il éteint la lumière.	Se familiariser avec la notion du nombre 3. S O C I O - A F F E C T I F Voir les difficultés de se conformer à une réalité: l'heure de dormir. M U S I Q U E Mémoriser une comptine.
	M I S S I O N	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S
5.15 43s	Des enfants fabriquent avec de la pâte à modeler, des oiseaux: grosse boule pour le corps, petite boule pour la tête, etc...	Voir modeler une forme simple et connue.

EMISSION NO. 6

POUSSE TIRE

EMISSION 6 POUSSE, TIRE

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
6.01 3min 10s	MARIONNETTES Perlin fait un travail de "construction". Il échappe la boîte à clous. Avec Pruneau, il va ranger les clous par ordre de grandeur, s'apercevant ainsi que leur travail avance plus vite. Puis, ils jouent au "vendeur de clous".	MATHEMATIQUES Apprendre à classer par ordre de grandeur. SOCIO-AFFECTIF Se rendre compte que le rangement rend plus facile l'organisation du travail.
6.02 30s	INSERT Un enfant enfonce des clous de différentes longueurs sur une planche.	SOCIO-AFFECTIF Inciter à l'action, à l'imitation des adultes.
6.03 13s	PERCEPTION VISUELLE On présente les mots: "un" "oiseau" "sur" "ma" "main", avec une voix qui dit les mots. Puis on représente les mots, sans voix.	LANGAGE Associer les images avec les mots prononcés.
6.04 3min 40s	FANTAISISTES Passe-Partout tente de se tenir en équilibre sur un pied. Elle a de la difficulté et pour s'aider, elle s'accompagne au "gazou". Quand elle lève la jambe, elle joue une gamme en "montée". Quand elle revient sur ses 2 jambes, elle joue une gamme en "descente". Elle invite les enfants à participer.	MUSIQUE Ecouter la durée d'un son; prendre conscience du silence entre 2 sons; se conformer à une consigne donnée par un signal musical. MOTRICITE Exercer l'équilibre du corps en se tenant sur un pied.

EMISSION 6 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
6.05 1min 7s	B E A U T E V I S U E L L E Une ballerine danse sur une musique.	M U S I Q U E Provoquer le désir de danser et de suivre le rythme de la musique. A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Faire admirer la souplesse et l'agilité d'une danseuse.
6.06 1min 39s	P H O N E T I Q U E Passe-Montagne fait un "o" en montée, et un "o" en descente.	L A N G A G E Explorer le phonème "o" en utilisant différentes intonaisons.
6.07 3min 6s	F A N T A I S I S T E S Passe-Montagne déguisé en lapin, arrive pour déjeuner chez les filles, dans un état de fatigue extrême. Passe-Carreau et Passe-Partout lui poussent, tirent et tournent ce qu'il lui faut pour déjeuner: céréales, cuillère et pot de lait.	M O T R I C I T E Apprendre ce que veut dire pousser, tirer, tourner et en mimer les actions.
6.08 39s	H I S T O I R E D E M E S 4 A N S Un enfant joue avec son ourson.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter l'enfant à dire son attachement aux objets préférés.

EMISSION 6 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
6.09 4min 41s	M A R I O N N E T T E S Pruneau et Cannelle jouent à avoir peur. Ils se font des dessins qui vont les effrayer mutuellement. Puis ensemble, ils chanteront une chanson, où les "sujets" de leurs dessins y sont représentés.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Inciter à exprimer ses émotions par des dessins. S O C I O - A F F E C T I F Inciter à exprimer ses peurs et à les dominer. M U S I Q U E Entendre une chanson, évoquant la peur.
6.10 13s	P E R C E P T I O N V I S U E L L E Même que 6.03.	L A N G A G E Même que 6.03.
6.11 2min 27s	C O N F I D E N C E Passe-Partout se rappelle que la veille, elle a eu de la difficulté à dormir; elle était nerveuse. Sur les conseils de Passe-Carreau, elle s'est allongée sur le dos, s'est étirée et a pris la position du foetus; ces mouvements l'ont bien reposée.	S O C I O - A F F E C T I F Suggérer des moyens physiques de relaxation et de détente avant de dormir.

EMISSION 6 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
6.12 45s	INSERT On voit l'enfant qui caresse une fourrure et on entend les mots fourrure, douce et chaude.	SOCIO-AFFECTIF Inciter à découvrir avec ses mains des modalités sensorielles plaisantes.
6.13 1min 13s	PHONETIQUE Passe-Montagne imite le caquettement de la poule. Puis il dit: "La poule a une plume un peu pliée". Il insiste sur le "p" et dit la phrase de plus en plus vite.	LANGAGE Explorer le phonème "p" et exercer à l'agilité verbale.
6.14 3min 18s	MARIONNETTES Pruneau et Cannelle égarent leur tortue sous le fauteuil. Chacun se sent plus fort que l'autre pour soulever le fauteuiil. Ils discutent de leur force, se chamaillent et boudent En regardant un film sur les fourmis, ils réalisent qu'à deux leur force sera plus grande pour soulever le fauteuil.	SCIENCES Observer le travail des fourmis. SOCIO-AFFECTIF Apprendre à utiliser sa force physique à bon escient. Régler une dispute par une entente commune.
6.15 45s	MISSION Des enfants collent des petits papiers de couleurs différentes formant ainsi une mosaïque.	ARTS VISUELS et PLASTIQUES Apprendre à créer des motifs avec des morceaux de papier.

EMISSION NO. 7

COQ OU POULE

EMISSION 7 COQ OU POULE

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
7.01 3min 01s	Pruneau prend soin de son coléus. Cannelle est allée cueillir des marguerites. Elle en donne une à Pruneau, qui lui, en veut plusieurs. Alors il part à la cueillette des marguerites. Pendant ce temps, Cannelle dessine une marguerite pareille à celles qu'elle a cueillies.	Développer l'autonomie en voyant poser des gestes personnels. M A T H E M A T I Q U E S Apprendre du vocabulaire quantitatif: plusieurs en comparaison de un. A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Inciter à dessiner. S C I E N C E S Connaître le vocabulaire des fleurs et observer une fleur: la marguerite.
	D E V I N E T T E S	L A N G A G E
7.02 1min	Passe-Carreau fait deviner aux enfants un animal à 4 pattes qui est caché dans un cube: une souris.	Exercer à la généralisation, à l'analyse, au jugement et à la maîtrise .
	F A N T A I S I S T E S	S C I E N C E S
7.03 4min 13s	En se promenant à la ferme, les 2 fantaisistes apprennent la différence entre un chien fâché qui jappe et un chien content qui jappe. Passe-Montagne exprime sa peur; il la maîtrise et joue avec Passe-Carreau à japper.	Observer les comportements du chien. Apprendre un sentiment quand il aboie. Savoir faire la différence entre un chien dangereux et un chien gentil.

EMISSION 7 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	I N S E R T	M O T R I C I T E
7.04 24s	Des enfants grimpent les barreaux, ils s'accrochent et se balancent.	Inciter à reproduire un rythme le plus fidèlement possible et à faire corps avec lui.
	F A N T A I S I S T E S	M A T H E M A T I Q U E S
7.05 3min 36s	Grand-mère étend son linge sur la corde en essayant de repérer les bas par paires. Elle procède par comparaison en utilisant les termes: rayé-uni, à carreaux, plus long, plus court, pareil, pas pareil. Passe-Partout vient la rejoindre en chantant la comptine de la "paire".	Reconnaître ce qui forme une paire, assembler deux choses identiques. M U S I Q U E Mémoriser une comptine.
	P E R C E P T I O N V I S U E L L E	L A N G A G E
7.06 11s	1- L'enfant saute sur un pied. On voit le mot "saute" écrit après le saut et on entend une voix dire le mot. 2- L'enfant dort. On peut lire le mot "dort" et on entend une voix chuchoter le mot. On reprend les 2 parties, sans voix.	Associer les mots écrits avec les images d'enfants qui font les gestes.
	H I S T O I R E D E M E S 4 A N S	S O C I O - A F F E C T I F
7.07 55s	Eric s'occupe de sa plante: il l'arrose, la regarde et touche la terre.	Amener l'enfant à prendre conscience de ses capacités en prenant soin d'une plante.

EMISSION 7 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	C O N F I D E N C E	S O C I O - A F F E C T I F
7.08 2min	Passe-Partout parle de "la pluie et du beau temps". Elle ne s'ennuie pas s'il pleut: elle dessine, lit, parle avec ses amis. Les nuages et la pluie ne jouent pas sur son humeur car elle prend plaisir à écouter la pluie tomber et à regarder le ciel.	Faire prendre conscience de l'influence atmosphérique sur l'humeur, Stimuler à savoir occuper tous les moments libres.
	F A N T A I S I S T E S	M A T H E M A T I Q U E S
7.09 3min 24s	Les 2 fantaisistes vont nourrir les poules avec Fardoche. Ils s'informent auprès de lui au sujet de la quantité d'oeufs pondus, de la quantité d'avoine à donner, etc... Fardoche apprend de Passe-Carreau la comptine du petit lapin, ... ils que Passe-Carreau en caresse un.	Evaluer une quantité: assez, trop, plus, plusieurs. M U S I Q U E Entendre un comptine. S O C I O - A F F E C T I F Connaître la nourriture spécifique à la poule.
	I N S E R T	M O T R I C I T E
7.10 32s	Deux enfants se traînent sur le sable dans un parc. Ils avancent sur le ventre, entre les barres transversales.	Inciter à ramper avec tout son corps.

EMISSION 7 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	P H O N E T I Q U E	L A N G A G E
7.11 1min 50s	Passe-Montagne s'amuse avec le mot "bonjour" en utilisant des tons variés.	Explorer l'éventail des intonations.
	M A R I O N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
7.12 3min 21s	Pruneau a commis une maladresse: il a renversé un verre de jus. Cannelle se moquant de lui, renverse à son tour un pot de marguerite. Ils vont voir la télévision; c'est Alakazou. Celui-ci demande aux enfants de l'aider à "tirer" devant l'écran, son ami l'éléphant. Après un effort, où tout le corps a participé, ils réusissent à voir l'éléphant.	Inciter à accepter ses maladresses et celles des autres. Comprendre qu'un effort physique collectif facilite les chances de réussite. M O T R I C I T E Exercer le corps dans un mouvement avant-arrière.
	M I S S I O N	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S
7.13 32s	Des enfants placent les cylindres les uns par dessus les autres, font des colonnes ... des tours. Un enfant roule un cylindre sous son pied.	Voir fabriquer des tours avec des cylindres.

EMISSION NO. 8

PARTAGE

EMISSION 8 PARTAGE

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
8.1 36s	P E R C E P T I O N V I S U E L L E Un enfant a devant lui 4 téléphones. Le premier téléphone sonne; on l'entend dire "allo", c'est grand-papa, bonjour grand-papa. Il dit la même chose pour grand-maman, papa, maman. L'enfant reprend les 4 appareils et dit: "Allo, c'est moi, bonjour."	L A N G A G E Apprendre à associer l'image du téléphone à une phrase écrite qu'on voit à l'écran.
8.02 3min 10s	F A N T A I S I S T E S Passe-Montagne fait découvrir à ses deux amies la statue de chénier et les informe sur la matière qu'on utilise pour réaliser une sculpture. On chante et danse sur la chanson "Mon merle" et on retrouve la position de la sculpture dès qu'on arrête de chanter.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Sensibiliser à une oeuvre sculpturale et en connaître la matière. M O T R I C I T E Exercer l'équilibre du corps en prenant position dans l'espace. Imiter gestuellement un modèle proposé. Obéir à un signal sonore et visuel.
8.03 14s	I N S E R T On voit deux enfants ramasser des papiers qui traînent sur une pelouse et les porter dans une poubelle publique.	S O C I O - A F F E C T I F Voir exercer un acte de civisme.

EMISSION 8 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
8.04 4min 15s	C O N T E La grand-mère conte aux enfants spectateurs le conte: "La cigale et la fourmi".	S O C I O - A F F E C T I F Faire connaître un conte classique.
8.05 55s	H I S T O I R E D E M E S 4 A N S On voit un enfant qui célèbre l'anniversaire de ses 4 ans.	S O C I O - A F F E C T I F Prendre conscience de la joie de grandir.
8.06 3min 6s	M A R I O N N E T T E S Pruneau et Cannelle jouent au bateau, et le bruit qu'ils font dérange Perline qui lit. Finalement, ils acceptent les conseils de Perline et regardent un bouquin, afin de ne pas la déranger.	S O C I O - A F F E C T I F Comprendre qu'il faut respecter les besoins exprimés par autrui. S C I E N C E S Inciter à la curiosité intellectuelle. Apprendre le vocabulaire concernant les moyens de transport sur l'eau.
8.07 1min	B E A U T E V I S U E L L E Un enfant observe la sculpture de Louis Cyr. Il fait les mêmes gestes et se place dans la même position.	M O T R I C I T E Exercer le sens de l'observation et de la mimique.

EMISSION 8 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
8.08 2min	C O N F I D E N C E Passe-Partout s'est demandée si le cheval dormait debout ou couché. Après avoir posé la question à ses amis, qui ne savaient pas, elle décide de chercher toute seule. Elle fouille dans ses livres et trouve elle-même la réponse à sa question. Elle en est très fière.	S O C I O - A F F E C T I F Provoquer le désir de la curiosité.
8.09 32s	I N S E R T On voit un enfant partager avec un autre une tranche de pain. Le deuxième enfant partage sa part avec son chien.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter à partager.
8.10 3min 23s	F A N T A I S I S T E S Les trois fantaisistes se promènent dans le bois. Ils découvrent un sapin et "ses" caractéristiques: son odeur, sa couleur, ses aiguilles et le fait qu'il serve à décorer "Noël". Puis ils inventent une comptine sur le sapin.	S C I E N C E S Connaître les caractéristiques du sapin.

EMISSION 8 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
8.11 50s	H I S T O I R E E N 3 I M A G E S Image I:C'était une vache qui aimait le chocolat. Image II: Un jour, elle est entrée dans un magasin de chocolat et elle a mangé tout le chocolat. Image III: Quand son lait est sorti de son ventre, c'était du lait au chocolat.	L A N G A G E Entraîner à l'écoute et à la narration. Entraîner l'oeil au mouvement de gauche à droite.
8.12 2min 15s	M A R I O N N E T T E S Perline est de retour du magasin. Elle donne à Cannelle, une boîte qui imite le bruit que fait la cigale. Cannelle raconte l'histoire de la "Cigale et la fourmi" et avec Perline, elle partage une banane.	S C I E N C E S Revenir sur une histoire déjà entendue afin d'en mieux saisir le sens et en comprendre le vocabulaire. S O C I O - A F F E C T I F Apprendre à partager.
8.13 1min	H I S T O I R E D E M E S 4 A N S On voit un enfant qui boutonne son vêtement.	S O C I O - A F F E C T I F Faire découvrir à l'enfant ses capacités à se vêtir tout seul.

EMISSION 8 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
8.14 2min 11s	F A N T A I S I S T E S Passe-Partout va frapper chez Grand-mère, qui s'amuse à lui répondre en frappant elle aussi. Toutes les deux jouent à être cigale ou fourmi et rappellent certaines répliques de la fable. Le tout se termine sur un chant de cigale.	S O C I O - A F F E C T I F Renforcer les notions déjà apprises de voisin, voisine, partage et prêt. M U S I Q U E Discriminer des sons rapprochés et des sons ponctués de silence.
8.15 43s	M I S S I O N Trois enfants déchirent du papier pour faire un chat. Ils collent les morceaux, on voit déchirer des oreilles.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Voir déchirer du papier afin d'obtenir une forme.

EMISSION NO. 9

PLEIN ET VIDE

EMISSION 9 PLEIN ET VIDE

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	MARIONETTES	MATHEMATIQUES
9.01 4min 26s	Cannelle joue avec ses 5 vaches et Pruneau avec ses 5 chevaux en formant des groupes de 2 animaux. Comme il reste toujours 1 animal seul dans chacune des espèces, c'est l'occasion de partager leur jeu et d'en arriver à une bonne entente.	Voir former des groupes de 5, et des groupes de 2. SOCIO-AFFECTIF Apprendre à partager et à négocier.
	INSERT	MATHEMATIQUES
9.02 21s	Un enfant derrière une table tient 5 bâtonnets. Il les dépose sur la table 1 à 1 et ajuste les doigts de sa main gauche, puis ceux de sa main droite en comptant jusqu'à 5.	Inciter à faire des correspondances terme à terme.
	PHONETIQUE	LANGAGE
9.03 1min 56s	Passe-Montagne imite les bruits d'une auto avec sa bouche.	Familiariser à l'intensité, tonalité, rapidité des sons que l'on peut produire par la bouche.
	FANTAISISTES	MATHEMATIQUES
9.04 2min 38s	Les 2 amies veulent déjeûner. On cherche à remplacer le sucrier brisé en vidant le bol de céréales dans la boîte: on obtient ainsi un contenant vide, qu'on remplit de sucre. On utilise les termes: "plein et vide".	Connaître le sens de plein et de vide.

EMISSION 9 - (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	P E R C E P T I O N V I S U E L L E	L A N G A G E
9.05 37s	On voit des diapositives de bébé: un bébé enfant, chien, éléphant, canard, lapin, cheval. On voit les photos et une voix nomme les noms de chaque bébé. On voit le mot bébé écrit sous chaque diapositive.	Associer le mot écrit à l'image.
	H I S T O I R E D E M E S 4 A N S	S O C I O - A F F E C T I F
9.06 58s	On voit deux enfants jouer dans un parc. Le plus grand est fier d'être capable de grimper. Il aide le plus petit à grimper l'échelle mobile.	Inciter l'enfant à l'entraide.
	C A R R E A U X L O G I Q U E S	L A N G A G E
9.07 2min 13s	Il y a un chapeau, dans mon gâteau. Il y a un marteau, dans ma bouche. Il y a un marteau, dans mon assiette. Il y a un marteau, dans mon oreille. Il y a un marteau, dans mon armoire.	Entraîner à la logique verbale et au sens de l'humour.
	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
9.08 4min 02s	Perlin se demande pourquoi Cannelle n'est pas encore couchée et qu'elle attend qu'apparaissent la lune et les étoiles et que les lampadaires s'allument. Perlin lui chante une berceuse quand la nuit se montre.	Connaître le vocabulaire de la nuit par opposition au jour. M U S I Q U E Entendre une chanson au rythme berceur. S O C I O - A F F E C T I F Voir une bonne entente se réaliser.

EMISSION 9 - (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	P E R C E P T I O N V I S U E L L E	L A N G A G E
9.09 50s	Même que 9.05	Même que 9.05
	F A N T A I S I S T E S	M O T R I C I T E
9.10 2min 34s	Les 3 fantaisistes s'amusent à faire des bulles de savon, à souffler sur un mouchoir, dans une flûte. Puis Passe-Carreau souffle sur sa peau, tandis que Passe-Partout souffle sur celle de Passe-Montagne.	Découvrir l'air qui sort de ses poumons. Exercer à inspirer et expirer profondément. S C I E N C E S Découvrir l'action de l'air sur les choses.
	I N S E R T	S C I E N C E S
9.11 28s	Un enfant possède 2 contenants transparents, l'un rempli, l'autre vide. Il transvase l'un dans l'autre et on l'entend dire: "celui-là est plein, celui-là est vide".	Inciter à manipuler, connaître la notion de plein et de vide.
	F A N T A I S I S T E S	M A T H E M A T I Q U E S
9.12 2min 52s	Grand-mère récite une comptine sur les animaux à poils et ceux à plumes. A l'aide de question, elle demande aux enfants d'identifier les animaux qui ont des plumes et ceux qui ont des poils.	Apprendre à observer, à poser un jugement et à classer. M U S I Q U E Reprendre une comptine afin de la mémoriser. M O T R I C I T E Accompagner une réponse d'un geste approprié.

EMISSION 9 - (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	INSERT	MOTRICITE
9.13 54s	Deux enfants grimpent dans les barreaux d'un jeu du parc d'amusement. Le garçon arrive à s'accrocher par les 2 mains, puis par une main il se balance.	Inciter à exercer ses muscles. SOCIO-AFFECTIF Inciter à persévérer dans l'effort.
	CONFIDENCE	SOCIO-AFFECTIF
9.14 1min 54s	Passe-Partout a rencontré une fille chez des amis. Elle s'est amusée avec elle toute la soirée. Aujourd'hui elle aimerait bien l'appeler, mais elle n'est pas sûr que cette copine se souvienne d'elle. Puis elle surmonte sa timidité et lui téléphone.	Susciter le désir d'entrer en communication, de se faire des nouveaux amis, de vaincre sa timidité.
	MISSION	ARTS VISUELS et PLASTIQUES
9.15 43s	Deux enfants découpent des formes dans du papier plié et font des ribambelles.	Inciter à découper.

EMISSION NO. 10

LA FLUTE

EMISSION 10 LA FLUTE

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
10.01 3min 27s	FANTAISISTES Passe-Carreau saute en invitant les enfants à l'imiter. Passe-Montagne se mêle au jeu et Passe-Carreau lui donne les consignes suivantes: marchez - sautez - tombez - relevez - qu'il exécute en même temps que les téléspectateurs.	MOTRICITE Exercer les muscles locomoteurs. Obéir à une consigne verbale et visuelle. SCIENCES Connaître et employer les termes justes quant au déplacement du corps.
10.02 27s	INSERT Des enfants sautent les pieds joints, sur le trottoir, évitant les lignes transversales des dalles de ciment.	MOTRICITE Inciter à exercer sa motricité et son équilibre.
10.03 1min 20s	HISTOIRE EN 3 IMAGES Image I: C'était l'histoire d'un chat qui jappait. Image II: On a dit, c'est peut-être un chien, et on lui donne un os. Image III: Mais il n'aimait pas ça, alors il s'est mis à miauler, et on lui a donné du lait	LANGAGE Entraîner à l'écoute et à la narration. Entraîner l'oeil au mouvement de gauche à droite.

EMISSION 10 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
10.04 4min 10s	M A R I O N N E T T E S Cannelle joue avec Biscuit. Elle se rappelle que c'est un cadeau de Passe-Partout. Elle voit à la télé un phoque et le voyant sur la neige, elle décide de placer "son" Biscuit sur des cubes de glace. Mais le soleil fait fondre les cubes et elle en cherche la raison.	S O C I O - A F F E C T I F Réaliser que les amis procurent des joies. S C I E N C E S Réaliser à partir d'exemples, la notion de cause à effet.
10.05 54s	P E R C E P T I O N V I S U E L L E On revoit les diapositives d'enfants et on peut lire les mots. On voit des dessins d'animaux et on peut lire les mots: "Le Bébé".	L A N G A G E Associer le mot à l'image.
10.06 3min 53s	F A N T A I S I S T E S Les trois amis vont écouter leur voisin qui joue un air de flûte. Ils lui demandent d'expliquer comment on joue de la flûte, puis Passe-Carreau essaie. Le flûtiste joue "Frère Jacques", et les amis chantent et "sautent" au rythme de la musique.	M U S I Q U E Connaître un instrument de musique: la flûte. Reconnaître un air connu et chanter. S O C I O - A F F E C T I F Développer le désir de connaître toutes sortes de personnes.

EMISSION 10 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
10.07 54s	H I S T O I R E E N 3 I M A G E S On voit un enfant manger avec une fourchette, puis il laisse sa fourchette pour prendre une cuillère de bébé. Enfin, il reprend sa fourchette et continue de manger.	S O C I O - A F F E C T I F Faire prendre conscience à l'enfant de son développement par rapport à l'activité de manger.
10.08 34s	P E R C E P T I O N V I S U E L L E On voit un enfant appeler un oiseau et on voit le mot oiseau écrit à l'écran.	L A N G A G E Associer le mot à l'image et au geste.
10.09 57s	B E A U T E V I S U E L L E Un canard sur terre semble chercher ses compagnons. Sur l'eau, passe un groupe de canards à travers les roseaux. Puis le canard solitaire les rejoint.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Sensibiliser à la beauté des gestes du canard.
10.10 2min 38s	M A R I O N N E T T E S Perline est dehors et balaie les feuilles mortes. C'est l'automne. Cannelle, toute habillée en hiver, attend avec impatience les premières neiges. Perline lui explique que c'est l'automne et que l'hiver arrivera après cette saison.	S O C I O - A F F E C T I F Voir quelqu'un anticiper des plaisirs. Voir vivre des plaisirs. Comparer les plaisirs que procurent deux saisons différentes.

EMISSION 10 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
10.11 46s	I N S E R T Deux enfants roulent de la pâte à modeler. Le garçon montre son serpent à lunette en gros plan, et dit: "J'ai fait un serpent à lunette".; et la fille dit: "J'ai fait un bébé serpent".	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Inciter à observer, à chercher, à comparer.
10.12 2min 30s	F A N T A I S I S T E S Passe-Partout, observe à l'aide de jumelles, les merles. Elle invite les enfants à chanter avec elle la chanson du merle.	S C I E N C E S Connaître l'oiseau désigné sous le nom de merle. M U S I Q U E Mémoriser une chanson déjà apprise.
10.13 42s	I N S E R T On voit un enfant se déguiser en pompier. Il monte dans un escalier, avec un tuyau et fait semblant d'arroser un feu.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter les enfants à jouer des rôles qui développent leur capacité d'identification et leurs connaissances de l'environnement humain.
10.14 1min 18s	P H O N E T I Q U E Passe-Montagne imite avec la langue le bruit du trot du cheval. Avec ses lèvres, il imite le cheval qui éternue.	L A N G A G E Exercer les muscles phonateurs.

EMISSION 10 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
10.15 1min 58s	C O N F I D E N C E Passe-Partout est en colère, on a fouillé dans son sac. Elle passe de la vraie colère, à la plainte, puis elle se radoucit en expliquant à l'enfant que ça lui a fait du bien de se confier.	S O C I O - A F F E C T I F Voir exprimer une émotion qui est très bien identifiée, et comprendre que le fait de l'exprimer soulage.
10.16 45s	M I S S I O N On voit d'abord le cerf-volant haut dans les airs, puis une fillette tire et enroule le cerf-volant.	S C I E N C E S Regarder l'action du vent sur un objet léger.

EMISSION NO. 11

LE PETIT ZEBRE

EMISSION 11 LE PETIT ZEBRE

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
11.01 3min 42s	MARIONNETTES La famille est rassemblée au salon; Perlin a fabriqué une flûte, et cet évènement donne lieu à une chanson: "Bonhomme, sais-tu jouer?". On y retrouve les instruments: tambour, piano, flûte.	MOTRICITE Coordonner le geste à la parole. MUSIQUE Apprendre une chanson qui évoque des instruments de musique connus.
11.02 1min 3s	HISTOIRE DE MES 4 ANS Sophie se lave les mains consciencieusement et avec fierté elle les montre aux téléspectateurs.	SOCIO-AFFECTIF Amener l'enfant à exprimer sa fierté pour des actions qu'il est capable de faire.
11.03 1min 2s	BEAUTE VISUELLE On voit plusieurs fleurs. On voit la fleur de près; des mains la palpent et l'effilochent en expliquant cette partie appelée "petit cochon". Elle s'égraine, puis on voit la coquille vide.	ARTS VISUELS et PLASTIQUES Sensibiliser à la beauté des plantes. SCIENCES Inciter l'enfant à connaître une fleur.
11.04 3min 55s	FANTAISISTES Passe-Montagne vend "des roues", qu'il faut classer par grandeurs. Puis les 3 personnages miment l'action de conduire, en invitant les enfants à les imiter. Ils reprennent une comptine.	MUSIQUE Mémoriser une comptine. MOTRICITE Imiter l'action de conduire, exerçant ainsi les membres supérieurs à partir des épaules. MATHEMATIQUES Voir, comparer et pairer par ordre de grandeur.

EMISSION 11 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
11.05 1min 54s	C A R R E A U X L O G I Q U E S Il y a une auto dans mon chapeau. Il y a un chat dans mon soulier. Il y a un chat dans ma bouche.	L A N G A G E Entraîner à la logique verbale et au sens de l'humour.
11.06 35s	P E R C E P T I O N V I S U E L L E On voit les dessins de bébé animaux: "Un bébé... (nom de l'animal)". On voit des bébés enfants et des bébés animaux et l'on entend leur nom. On voit ces noms "écrits" à mesure que l'image apparaît.	L A N G A G E Associer le mot à l'image.
11.07 3min 28s	M A R I O N N E T T E S Alakazou porte des gants: un noir, un blanc. Il joue avec les enfants, il leur pose des questions sur le nombre de billes qu'il a en mains. Il utilise les termes plus et moins.	S O C I O - A F F E C T I F Entendre exprimer le désir de voir un ami. M A T H E M A T I Q U E S Familiariser avec le vocabulaire quantitatif.
11.08 57s	H I S T O I R E E N 3 I M A G E S Image I: C'est l'histoire d'un oiseau qui avait peur du chat, parce que celui-ci voulait toujours sauter sur lui. Image II: Pendant que le chat dormait, l'oiseau lui accrocha un grelot autour du cou. Image III: Le chat s'est réveillé, a voulu attraper l'oiseau, le grelot fit "ding ding", alors l'oiseau s'est envolé.	L A N G A G E Exercer les enfants à la narration et à l'écoute. Entraîner l'oeil au mouvement de gauche à droite.

EMISSION 11 (suite)

SEQUENCE/ DURÉE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
11.09 29s	I N S E R T Un enfant prend un couvercle de casserole et l'utilise comme volant; il fait semblant de conduire une auto.	M O T R I C I T E Inciter à se servir de son imagination pour imiter l'action d'un adulte.
11.10 4min 31s	F A N T A I S I S T E S Les trois fantaisistes se retrouvent chez Fardoche où ils procèdent à la cueillette des pommes. Le verger, les arbres, les feuilles, les pommes et certaines informations sur l'automne sont présentés.	S C I E N C E S Faire connaître une saison et la cueillette de la pomme.
11.11 32s	P E R C E P T I O N V I S U E L L E On voit des photos de bébés (enfants) et des photos de bébés (animaux) et on voit les mots "bébés" écrits.	L A N G A G E Associer le mot à l'image.
11.12 1min 15s	B E A U T E V I S U E L L E Passe-Partout se promène dans le bois.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Inciter à observer la nature particulièrement dans sa gamme de couleurs.
11.13 32s	I N S E R T Des enfants font tourner la roue d'un tricycle; ils mettent un carton pincé avec une épingle à linge et écoutent le bruit produit par le carton.	S C I E N C E S Inciter à la curiosité et à l'imagination pour découvrir des bruits et des phénomènes physiques.

EMISSION 11 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATION	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
11.14 2min 9s	C O N F I D E N C E Passe-Partout se rend compte des changements apportés par l'automne: les fleurs, le soleil, les oiseaux, la chaleur ont été remplacés par le vent, la pluie, les nuages gris ...	S O C I O - A F F E C T I F Maintenir l'intérêt et la curiosité pour les changements subits apportés par l'automne.
11.15 45s	M I S S I O N Des enfants font tourner le carrousel, le petit monte pendant que l'autre pousse le car. Puis, ils inversent les rôles.	M O T R I C I T E Inciter à exercer la discrimination visio-motrice.

EMISSION NO. 12

VIRGULE

EMISSION 12 VIRGULE

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
12.01 3min 35s	MARIONNETTES C'est le jour de sortie de Perline et les enfants se font garder par Virgule, qu'ils ne connaissent pas. Pruneau est d'abord réticent, Cannelle pour sa part s'en trouve heureuse. Puis les deux enfants et Virgule vont s'amuser à faire un collage.	SOCIO-AFFECTIF Accepter une séparation temporaire de la mère.
12.02 48s	INSERT Trois enfants font des roulades et des culbutes sur un talus.	MOTRICITE Inciter à exercer sa latéralité et sa motricité.
12.03 1min 41s	CONFIDENCE Passe-Partout a assisté à un incendie. Elle parle du travail remarquable des pompiers, du feu qui montait très haut et des gens qui s'étaient rassemblés. Elle prend conscience que dans ces circonstances les gens se parlent même s'ils ne se connaissent pas.	SOCIO-AFFECTIF Stimuler et renforcer la joie de raconter un évènement palpitant dont on est témoin.
12.04 2min 36s	FANTAISISTES Passe-Partout récite une comptine où il est question de la mouche: mais elle laisse deviner les enfants de quel insecte il s'agit. Puis elle chasse la mouche, qui chaque fois se pose sur une partie du corps de Passe-Partout.	MOTRICITE Exercer la motricité de l'oeil, particulièrement de gauche à droite. SCIENCES Connaître la mouche et ses inconvénients. Apprendre le vocabulaire du corps.

EMISSION 12 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
12.05 1min 3s	H I S T O I R E D E M E S 4 A N S Line poursuit une mouche. On entend le bruit que fait la mouche mais l'enfant n'arrive pas à tuer la mouche.	S O C I O - A F F E C T I F Valoriser l'enfant dans ses gestes de 4 ans.
12.06 37s	P E R C E P T I O N V I S U E L L E On voit un dessin de lion et on lit le mot "lion". Même chose avec "éléphant". Puis on voit un dessin de bébé et on lit: "le bébé lion". Même chose avec éléphant.	L A N G A G E Associer le mot écrit à l'image.
12.07 3min 50s	C O N T E Deux oursons sont dans le bois. Ils ont un morceau de fromage. Ils veulent le séparer en 2, mais chacun veut le plus gros morceau. Le renard règle ce problème. Il sépare le fromage en 2, et prend une bouchée dans le plus gros pour le rendre égal au plus petit. Et en reprend dans l'autre qui devient plus gros et ainsi de suite ... Il reste 2 petits morceaux.	S O C I O - A F F E C T I F Familiariser l'enfant à la notion de partage.
12.08 1min	P H O N E T I Q U E Passe-Partout s'amuse avec les mots: piano et panier. A l'écran apparaissent des photos de piano et de panier et Passe-Partout redit les mots de plus en plus vite.	L A N G A G E Exercer à la prononciation du son "p".

EMISSION 12 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
12.09 45s	I N S E R T Un grand garçon aide une fillette à monter dans une échelle.	M O T R I C I T E Inciter à l'effort musculaire.
12.10 3min 31s	M A R I O N N E T T E S Perline a gagné une tarte au bingo; elle va la partager avec Cannelle, Pruneau et Virgule. Virgule indique à Pruneau où couper afin d'avoir 4 morceaux égaux.	S O C I O - A F F E C T I F Savoir partager. M A T H E M A T I Q U E S Sensibiliser à la notion du "4" et au nombre ordinal. Voir partager un tout en 4 parties égales.
12.11 2min 49s	F A N T A I S I S T E S Passe-Carreau chante la chanson des chats et imite un chat.	M U S I Q U E Apprendre une chanson. M O T R I C I T E Imiter les attitudes et les gestes du chat.
12.12 48s	D I V E R S Quatre petits personnages apparaissent chaque fois qu'il est question de 4 et ainsi pour les 3. Ils apparaissent ensemble sur l'écran à la dernière phrase de la comptine.	M U S I Q U E Ecouter une comptine qui opposent 2 volontés l'une agressive ou combative l'autre pacifique ou neutre.

EMISSION 12 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
12.13 3min 53s	FANTAISISTES Passe-Partout vient aider grand-mère, qui est à faire des compotes et des confitures. Passe-Partout en profite pour sentir, toucher et surtout goûter aux pommes, poires et pêches.	SCIENCES Inciter à expérimenter dans le domaine des sens. SOCIO-AFFECTIF Inciter à offrir son aide.
12.14 49s	MISSION Devant un miroir, trois fillettes essaient des chapeaux, se drapent d'un tissu, se contemplent en riant.	ARTS VISUELS et PLASTIQUES Provoquer le désir de créer, d'imaginer des déguisements.

EMISSION NO. 13

LE JARDIN

EMISSION 13 LE JARDIN

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
13.01 2min 43s	F A N T A I S I S T E S Passe-Carreau et Passe-Montagne sont à la recherche du trésor de Fardoche. En creusant, ils découvrent une patate et un message qui dit: "Les légumes, c'est le plus beau trésor de la nature". Puis ils se mettent à ramasser les légumes qui poussent au-dessus et en-dessous de la terre, ils récitent la comptine des légumes.	S C I E N C E S Sensibiliser à l'importance de la culture et de la récolte des légumes pour l'alimentation des gens.
13.02 50s	I N S E R T Des enfants font une salade de légumes. Ils coupent eux-mêmes les légumes qui compose-ront la salade.	S C I E N C E S Inciter les enfants à manger des légumes. M O T R I C I T E Préparer par soi-même, des bonnes choses à manger.
13.03 1min 35s	M A R I O N N E T T E S Madame Coucou propose à Perline de lui changer sa coiffure. Perline accepte.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter à exprimer ce qu'on ressent devant un changement physique.

EMISSION 13 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
13.04 52s	F A N T A I S I S T E S Passe-Carreau et Passe-Montagne sont à la recherche du trésor de Fardoche. En creusant, ils découvrent une patate et un message qui dit: "Les légumes, c'est le plus beau trésor de la nature". Puis ils se mettent à ramasser des légumes qui poussent au dessus et en-dessous de la terre, ils récitent la comptine des légumes.	M A T H E M A T I Q U E S Identifier par oppositions les termes: dessous et dessus, long et rond. S C I E N C E S Sensibiliser à l'importance de la culture et de la récolte des légumes pour l'alimentation des gens. M U S I Q U E Apprendre une comptine.
13.05 3min 24s	M A R I O N N E T T E S Madame Coucou, la voisine, coiffe Perline. Elle lui change la couleur ce qui contraste avec son ancienne coiffure. Les enfants observent leur mère et n'aiment pas sa coiffure. Madame Coucou taquine les enfants et Pruneau annonce au téléphone la nouvelle à son père.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter à exprimer ce qu'on ressent devant un changement physique chez quelqu'un qu'on aime.
13.06 1min 50s	P H O N E T I Q U E Sur l'écran partagé en deux, on voit Passe-Montagne sûr de lui. Et de l'autre, Passe-Montagne timide. A tour de rôle, il joue les deux rôles.	L A N G A G E Permettre à l'enfant d'explorer différentes intonations.

EMISSION 13 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
13.07 4min 52s	F A N T A I S I S T E S Passe-Partout et Grand-mère sont à la pêche. Grand-mère décide de chanter une chanson de pêcheur acadien. Passe-Partout "sent" sa ligne pencher: elle croit avoir un poisson mais ce n'est qu'une vilaine bottine. Grand-mère informe Passe-Partout sur la direction que prend le bateau qu'elles aperçoivent.	S O C I O - A F F E C T I F Sensibiliser à l'utilité du métier de pêcheur. S C I E N C E S Sensibiliser au fait que le fleuve est à la fois une voie maritime et une richesse en alimentation.
13.08 25s	P O R T E - O R E I L L E S Porte-Oreilles colle un coquillage à son oreille. "J'voudrais bien savoir pourquoi on entend la mer dans un coquillage. Le sais-tu toi ?"	S C I E N C E S Inciter l'enfant à écouter d'une façon active.
13.09 1min 52s	C O N F I D E N C E Passe-Partout confie aux enfants qu'elle avait peur des vers de terre mais que maintenant, elle sait contrôler sa peur.	S O C I O - A F F E C T I F Constater que d'autres personnes qui éprouvent les même peurs que nous arrivent à se contrôler.
13.10 1min 40s	D E V I N E T T E Passe-Carreau fait deviner aux enfants la flûte qui est cachée.	L A N G A G E Exercer à la généralisation, à l'analyse et au jugement.

EMISSION 13 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
13.11 4min 28s	MARI[illegible]N[illegible]TES C'est l'heure du coucher. Cannelle explique fièrement que ça fait 3 nuits qu'elle n'a pas fait pipi au lit. Pour s'en rappeler elle a dessiné un calendrier. Elle prend soin de ne pas boire d'eau avant d'aller au lit.	SOCIO-AFFECTIF Inciter l'enfant à indentifier certains désagréments qu'entraîne le fait de mouiller son lit et à proposer lui-même des éléments de solution à son problème.
13.12 54s	HISTOIRE DE MES 4 ANS Un enfant nous dit que plus tard, il aimerait bien être capitaine de bateau. On le voit conduisant un traversier à Matane.	SOCIO-AFFECTIF Inciter l'enfant à s'exprimer sur ce qu'il veut devenir.
13.13 59s	FANTAISISTES Les fantaisistes tentent à tour de rôle de couper un oignon pour le souper, et chacun se met à pleurer. La situation devient comique car tous les trois ont le fou rire de se regarder pleurer.	SCIENCES Observer une des particularités de l'oignon.
13.14 45s	MISSION Des enfants lancent des morceaux de bois à la mer.	MOTRICITE Exercer les muscles des bras.

EMISSION NO. 74

L'ELEPHANT

EMISSION 14 L'ELEPHANT

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
14.01 4min 23s	M A R I O N N E T T E S Les trois enfants sont partis à la cueillette des framboises. Ils dégustent et en cueillent pour grand-papa Bi. Ils jouent un tour au grand-père: ils remplissent le fond du panier de feuilles et placent les framboises dessus.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter à verbaliser ses craintes face à un lieu inconnu. Donner le goût de tenter des expériences nouvelles. Inciter à la prudence avant de manger des choses que l'on ne connaît pas.
14.02 40s	I N S E R T On voit des enfants qui vont à la recherche de coquillages sur le bord de la mer.	S C I E N C E S Exercer à l'observation des coquillages.
14.03 3min 10s	F A N T A I S I S T E S Passe-Partout aide Passe-Montagne à faire ses exercices. Passe-Montagne nous parle de son "amour" pour les éléphants. On voit des animaux dont l'habitat naturel est la jungle et parmi eux, l'éléphant. Passe-Carreau décide de rapporter à Passe-Montagne un éléphant dans la maison. Il n'en croit pas ses oreilles.	S C I E N C E S Observer des animaux dans leur habitat naturel. M A T H E M A T I Q U E S Reconnaître un animal ne faisant pas partie d'un ensemble d'animaux dont la caractéristique commune est: le lieu d'habitat naturel: la jungle.

EMISSION 14 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
14.04 40s	I N S E R T On voit des enfants nourissant des chèvres et on voit aussi un bébé éléphant, au Parc Lafontaine.	S C I E N C E S Observer les animaux d'un zoo.
14.05 4min 15s	F A N T A I S I S T E S Passe-Partout et Passe-Carreau se sont déguisées en éléphant. Il mange les cacahuètes de Passe-Montagne, barrit et parle. Il raconte qu'il se sent mieux chez lui dans la brousse qu'en ville, car il a besoin de tout un troupeau pour être heureux.	S O C I O - A F F E C T I F Sensibiliser au mode de vie propre aux animaux. S C I E N C E S Observer les caractéristiques de l'anatomie de l'éléphant.
14.06 2min 20s	M A R I O N N E T T E S Les trois enfants discutent de leur relation parentale avec grand-papa Bi. Rigodon insiste pour affirmer que c'est aussi son grand-père à lui. Grand-père lui même leur expliquera. Puis, c'est le rire général quand les enfants présentent le panier de framboises à grand-père Bi.	S O C I O - A F F E C T I F Verbaliser les difficultés que l'on éprouve à partager à plusieurs, l'affection de quelqu'un que l'on aime.

EMISSION 14 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
14.07 1min 11s	H I S T O I R E E N 3 I M A G E S Passe-Montagne raconte l'histoire d'une géante qui voulait s'acheter des souliers. Ses pieds étaient tellement grands, qu'elle ne pouvait entrer qu'un orteil.	L A N G A G E Exercer les enfants à la narration et à l'écoute. Entraîner l'oeil au mouvement de gauche à droite.
14.08 1min 3s	H I S T O I R E D E M E S 4 A N S Julie essaie ses souliers; elle les met tantôt à l'envers, tantôt à l'endroit.	S O C I O - A F F E C T I F Renforcer le désir de s'habiller seul.
14.09 59s	F A N T A I S I S T E S Passe-Carreau et Passe-Partout sont déguisées en éléphant; elles chantent et dansent "un éléphant ça trompe" et on voit apparaître les ciffres 1 à 5 au fur et à mesure que la chanson se déroule.	M A T H E M A T I Q U E S Développer la notion de nombre et la mémorisation des symboles numériques de 1 à 5.
14.10 2min 5s	M A R I O N N E T T E S Les trois enfants et le grand-père Bi chantent: "la ronde du baiser-papillon". Quand la chanson se termine la personne au centre de la ronde embrasse celle qui se trouve devant elle.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter les enfants à s'amuser en groupe. M U S I Q U E Apprendre une chanson.

EMISSION 14 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
14.11 1min 40s	M O T R I C I T E Passe-Carreau s'amuse à imiter l'éléphant et à se tenir sur ses pattes.	M O T R I C I T E Exercer son sens de l'équilibre par la découverte de différents points d'appui.
14.12 52s	B E A U T E V I S U E L L E Des enfants courent avec des algues et du varech sur le bord de la mer.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Observer les beautés de la mer.
14.13 1min 32s	P H O N E T I Q U E Passe-Montagne imite une marmotte et essaie de "siffler" comme elle.	L A N G A G E Découvrir comment produire un sifflement avec sa bouche en inspirant et expirant.
14.14 1min 44s	C O N F I D E N C E Passe-Partout caresse le chat de grand-mère et raconte aux enfants son amour pour les animaux.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter à respecter les animaux et à prendre conscience des relations qui se développent entre les humains et le monde animal.
14.15 45s	M I S S I O N Des enfants jouent à deviner des objets de mer dans une boîte de conserve.	S C I E N C E S Exercer à l'observation et à la mémoire.

EMISSION NO. 15

LES AIMANTS

EMISSION 15 LES AIMANTS

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
15.01 3min 58s	F A N T A I S I S T E S Passe-Carreau s'amuse avec un aimant; elle essaie sur différents objets. Elle décide de jouer un tour à ses amis: elle se cache sous la table et fait bouger les ustensiles au grand désespoir de Passe-Montagne et de Passe-Partout.	S C I E N C E S Apprendre certaines utilisations de la force magnétique de l'aimant
15.02 41s	I N S E R T Des enfants s'amusent avec des aimants.	S C I E N C E S Inciter à vérifier l'action magnétique de l'aimant sur plusieurs surfaces.
15.03 2min 10s	M O T R I C I T E Passe-Carreau joue avec ses mains. Elles les rapporche et les écarte.	M O T R I C I T E Exercer la musculature des bras en stimulant la résistance.
15.04 3min 06s	M A R I O N N E T T E S Perline et Pruneau bricolent. Pruneau a fait une petite étagère, mais celle-ci tient mal. Pruneau soupire, cherchant un moyen de la faire tenir. Il pense à certaines solutions et finit par en adopter une. Il est fier, il a trouvé lui-même la bonne solution.	S O C I O - A F F E C T I F Stimuler chez l'enfant le désir de trouver ses propres solutions. Inciter à verbaliser des impulsions.

EMISSION 15 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	F A N T A I S I S T E S	M A T H E M A T I Q U E S
15.05 1min 23s	Passe-Carreau fait deviner aux enfants à l'aide de cartes où sont placées la pomme, la framboise et la banane.	Exercer à l'observation.
	F A N T A I S I S T E S	S O C I O - A F F E C T I F
15.06 4min 43s	Passe-Montagne joue au diseur de bonne aventure et Passe-Partout est la cliente. Pour payer, elle lui donne d'abord 2 castors, puis un bateau et finalement un caribou. Avec elle on apprend que les pièces de monnaie ont des symboles et des valeurs différentes. Finalement, Passe-Partout, un peu déçue, réussit à acheter à Passe-Montagne la boule de cristal pour une simple "feuille d'érable".	Constater que l'argent représente une valeur d'échange. S C I E N C E S Constater que les pièces de monnaie sont de différentes grosseurs et qu'elles sont marquées de symboles différents, selon leur valeur.
	I N S E R T	S O C I O - A F F E C T I F
15.07 59s	Des enfants jouent au magasin	Inciter l'enfant à jouer différents rôles.
	B E A U T E V I S U E L L E	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S
15.08 1min 18s	Les pêcheurs filètent des poissons.	Observer le travail des pêcheurs.

EMISSION 15 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
15.09 3min 38s	Cannelle se réveille un matin: elle a fait pipi au lit. Perlin lui explique le phénomène de la "vessie pleine" et de la "vessie vide" au moyen d'un sac rempli d'eau. Cannelle rassurée, vide elle-même le petit sac et se promet bien de ne pas faire pipi au lit la nuit prochaine.	Susciter chez l'enfant énurétique le désir de cesser de mouiller son lit. Fournir de l'information positive.
	P O R T E - P L U M E S	S C I E N C E S
15.10 27s	"J'voudrais bien savoir si les mouches elles font pipi comme nous autres? Le sais-tu toi?".	Eveiller la curiosité des enfants sur les besoins naturels des insectes.
	P H O N E T I Q U E	L A N G A G E
15.11 1min 17s	Passe-Montagne prend une voix absente d'émotion comme un robot et présente aux enfants différentes pièces de monnaie.	Inciter à jouer avec les intonations de la voix.
	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
15.12 40s	Cannelle se réveille durant la nuit et nous dit qu'elle s'est réveillée toute seule, et qu'elle s'en va faire pipi!	Susciter chez l'enfant énurétique le désir de cesser de mouiller son lit.
	C O N F I D E N C E	S O C I O - A F F E C T I F
15.13 2min 11s	Passe-Partout raconte aux enfants qu'elle a rencontré une personne qu'elle n'aimait pas beaucoup.	Retrouver chez une personne qu'on estime une réaction négative présentée comme naturelle et légitime.

EMISSION 15 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	M I S S I O N	S O C I O - A F F E C T I F
15.14 59s	Même que 15.07	Même que 15.07

EMISSION NO. 16

VIVE LE MAIS

EMISSION 16 VIVE LE MAIS

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
16.01 3min 48s	F A N T A I S I S T E S Passe-Partout et Fardoche ont cueilli des épis de maïs. Passe-Montagne a fait une belle surprise pour le dîner: soupe au blé d'inde, épis comme plat de résistance, salade dont la vinaigrette est à base d'huile de maïs et du sirop de maïs avec pain pour le dessert. Passe-Montagne et Passe-Carreau ont fait des décorations avec des feuilles de maïs séchées.	S C I E N C E S Permettre à l'enfant d'observer le maïs sous différentes formes. Stimuler le goût de la recherche. A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Inciter au bricolage.
16.02 48s	H I S T O I R E D E M E S 4 A N S Des enfants et un adulte regardent des grosses vagues qui frappent les rochers.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter l'enfant à la prudence.
16.03 2min 50s	M A R I O N N E T T E S Alakazou chante à voix basse, voix grave, voix haute et voix claire. Carnelle et Pruneau imitent Alakazou. Perline a retrouvé sa coiffure originale et les enfants la préfèrent ainsi.	M O T R I C I T E Stimuler les perceptions sensori-motrices. M U S I Q U E Favoriser chez l'enfant la découverte et le développement de son organe vocal.
16.04 39s	I N S E R T Des enfants courent sur le bord de la mer.	M O T R I C I T E Exercer les muscles des jambes.

EMISSION 16 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
16.05 28s	P O R T E - M A I N S Il caresse la peau d'une pêche, puis celle d'une pomme.	S C I E N C E S Découvrir différentes textures par le toucher.
16.06 2min 30s	F A N T A I S I S T E S Passe-Partout et Fardoche essaient de se cacher dans le champ de maïs. Fardoche explique à Passe-Partout les différents éléments d'un épi et lui indique les différents animaux qui se promènent dans un champ de maïs. Passe-Carreau et Passe-Montagne surprennent les deux dans le champ. Ils ont apporté le maïs soufflé...	S C I E N C E S Permettre à l'enfant d'observer l'épi de maïs et ses différentes parties. Faire découvrir à l'enfant les conditions de température essentielle à la croissance du maïs. S O C I O - A F F E C T I F Faire découvrir à l'enfant les normes sociales suivantes: . la consigne . l'attente . les règles
16.07 1min 2s	I N S E R T Un enfant fabrique une coiffure indienne avec des feuilles d'épis de maïs.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Inciter l'enfant à bricoler.

EMISSION 16 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
16.08 1min 30s	F A N T A I S I S T E S Passe-Carreau joue à être un épis de maïs; quand elle prononce le mot graine, l'enfant doit se faire tout petit. Quand elle dit le mot épis, il lève les bras et pousse vers le soleil.	M O T R I C I T E Permettre d'exercer sa motricité globale en passant de la position accroupie au sault dans l'espace. Apprendre à l'enfant à obéir à une consigne.
16.09 6min 24s	C O N T E C'est l'histoire du Ratapadou qui vivait dans un terrier, sous un jardin de légumes. Au plafond de sa maison "poussaient plein de légumes". Le lapin mangea presque toutes les carottes. Mais quand il se mit à pleuvoir, l'eau s'infiltra dans sa maison et le Ratapadou était très malheureux. Alors le lapin demanda à ses amis leurs parapluies. La lumière passa au travers des trous et éclaira le terrier.	S O C I O - A F F E C T I F Nourrir l'imagination de l'enfant.
16.10 4min 33s	M A R I O N N E T T E S Cannelle s'est perdue en revenant du parc. Comme elle était inquiète, elle pleurait en cherchant sa maison, mais un policier l'a aidée. Cannelle n'est pas satisfaite: elle veut connaître le chemin pour aller au parc afin de pouvoir y aller seule à l'avenir. Perline accepte de l'aider à "comprendre" le chemin et à apprendre l'adresse de la maison.	S O C I O - A F F E C T I F Sensibiliser aux émotions ressenties lorsqu'on est perdu et inciter à les verbaliser. Sensibiliser l'enfant aux contacts sociaux.

EMISSION 16 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
16.11 2min 3s	C O N F I D E N C E Passe-Partout raconte que lorsqu'elle était jeune, elle chantait beaucoup. Quelqu'un lui a dit qu'elle chantait mal. Elle l'a cru et cessa de chanter. Passe-Montagne lui a dit qu'elle chantait bien et elle se remit à chanter.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter l'enfant à exprimer verbalement un sentiment de crainte et à le dominer. Inciter à avoir confiance en lui.
16.12 45s	M I S S I O N On voit un feu de camp sur le bord de la grève, et des enfants tout autour.	S O C I O - A F F E C T I F Initier l'enfant à la vie de groupe.

EMISSION NO. 17

ANNIVERSAIRE

EMISSION 17 ANNIVERSAIRE

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
17.01 4min 18s	F A N T A I S I S T E S C'est l'anniversaire de Passe-Partout et celle-ci est bien contente. Elle cherche où sont cachés ses cadeaux. Dans le placard, elle se heurte à un Passe-Montagne un peu mal à l'aise. Elle découvre une boîte ronde, contenant un chapeau melon. Elle est déçue; même déception pour la boîte carrée, qui contient un vieux livre de Passe-Carreau.	S O C I O - A F F E C T I F Favoriser l'extériorisation de sentiments par la verbalisation et l'action. M A T H E M A T I Q U E S Sensibiliser aux formes géométriques simples.
17.02 1min 12s	I N S E R T Des enfants font des formes géométriques avec une corde.	M A T H E M A T I Q U E S Sensibiliser à trois formes géométriques simples. Prendre conscience de ces formes, en se déplaçant sur leurs contours.
17.03 1min 12s	P H O N E T I Q U E Passe-Montagne explore le phonème "b" avec bonbon.	L A N G A G E Explorer le phonème "b".
17.04 5min	M A R I O N N E T T E S Cannelle et Pruneau racontent leur départ pour le camping. Ils iront dans le bois et coucheront sous la tente avec Grand-papa Bi. Puis ils s'interrogent sur les jouets à apporter. Ils décident de laisser à la maison les jouets d'intérieur. Mais quand l'heure du départ arrive, ils oublient la boîte de jouets.	S O C I O - A F F E C T I F Favoriser le développement du jugement logique à l'occasion d'un choix à faire. Inciter à extérioriser verbalement un sentiment légitime d'anxiété.

EMISSION 17 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
17.05 58s	H I S T O I R E D E M E S 4 A N S Une petite fille découvre qu'elle a grandi. Sur un papier blanc, elle écrit 1 an, 2 ans, 3 ans. Puis, on écrit 4 ans.	S O C I O - A F F E C T I F Apprendre à l'enfant qu'il grandit.
17.06 2min 41s	F A N T A I S I S T E S Passe-Partout rôde autour de Passe-Carreau et Passe-Montagne; elle se fait insistante, leur "proposant" que c'est peut-être la fête de quelqu'un aujourd'hui. Ceux-ci feignent de ne rien comprendre et poursuivent leurs activités respectives. Passe-Partout est insultée et part en claquant la porte...	S O C I O - A F F E C T I F Amener l'enfant à considérer légitime le désir qu'il a d'amener les autres à s'occuper de lui.
17.07 34s	I N S E R T Des enfants font avec leurs doigts des formes géométriques simples.	M A T H E M A T I Q U E S Sensibiliser aux formes géométriques. M O T R I C I T E Développer l'agilité des doigts.

EMISSION 17 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
17.08 4min 4s	M A R I O N N E T T E S Grand-père Bi et les enfants montent la tente. Il manque un piquet. Pruneau réalise soudain qu'ils ont oublié la boîte de jouets à la maison. Grand-père Bi leur explique qu'ils trouveront en forêt plein de choses pour s'amuser. Les enfants chantent la chanson de l'été.	S C I E N C E S Sensibiliser au fait que la nature offre toutes sortes de possibilités pour se divertir et pour apprendre un tas de choses. S O C I O - A F F E C T I F Développer le sens de l'initiative. M U S I Q U E Faire entendre une chanson qui évoque les beautés de la nature en incitant à regarder, écouter et sentir.
17.09 4min 15s	F A N T A I S I S T E S Passe-Partout est chez Grand-mère: il n'y a personne. Soudain, les trois arrivent en chantant, avec cadeaux et gâteaux. Passe-Partout fait semblant qu'elle ne sait rien. Mais elle se fait jouer un tour. Dans la boîte ronde, elle découvre un ballon et dans l'autre boîte carrée, un casse-tête. Grand-mère lui offre un xylophone. Passe-Partout est radieuse.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter à extérioriser ses sentiments par la verbalisation et l'action. M U S I Q U E Faire entendre une chanson qui met quelqu'un en vedette. M A T H E M A T I Q U E S Sensibiliser aux formes géométriques simples.

EMISSION 17 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
17.10 32s	P E R C E P T I O N V I S U E L L E Des enfants regardent le gâteau et lisent ce qui est écrit.	L A N G A G E Associer l'image à la parole.
17.11 2min 1s	C O N F I D E N C E Passe-Partout réalise qu'on ne peut pas toujours avoir les cadeaux qu'on désirait. Cette fois-ci elle a été chanceuse, mais elle se souvient d'une fête de son enfance. Elle voulait des patins, mais son père n'a pu lui en acheter: cependant il l'aimait quand même.	S O C I O - A F F E C T I F Aider l'enfant à accepter le fait que parfois ses désirs sont réalisables et d'autre fois, non réalisables.
17.12 45s	M I S S I O N Même que 17.02.	S O C I O - A F F E C T I F Même que 17.02.

EMISSION NO. 18

VOIR, ENTENDRE, SENTIR

EMISSION 18 VOIR, ENTENDRE, SENTIR

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	F A N T A I S I S T E S	M U S I Q U E
18.01 3min 13s	Une grosse oreille de 3 pieds est reliée par une corde à Passe-Montagne placé dans une pièce voisine de celle où se trouve Passe-Carreau. Passe-Montagne entend tout ce que dit Passe-Carreau et lui répond. Passe-Carreau ne comprend rien, mais elle découvre l'astuce et décide de boucher le trou de la grosse oreille... Elle lave l'oreille, caresse le lobe. Passe-Montagne l'apprécie, se joint à Passe-Carreau et se met à danser lorsqu'elle turlutte un rythme dans la grosse oreille.	Inciter à participer au jeu de discrimination auditive. Constater que ces rythmes perçus peuvent être traduits au moyen de l'expression corporelle. S C I E N C E S Permettre d'observer au moyen d'un gros plan, la partie externe de l'oreille et constater que l'oreille est l'organe de l'ouïe. Informer sur la sensibilité de l'oreille et les mesures d'hygiène qu'on doit y apporter.
	I N S E R T	S C I E N C E S
18.02 43s	Un enfant se fait laver les oreilles par sa mère.	Inciter à l'hygiène du corps. S O C I O - A F F E C T I F Montrer la relation mère/enfant.
	M A R I O N N E T T E S	S C I E N C E S
18.03 4min 20s	Les enfants et Grand-papa Bi sont dans les bois, Pruneau enlève un bout d'écorce à un bouleau sur laquelle il fera un dessin. Ils découvrent de la mousse sur une roche, grand-père explique que c'est comme une plante qui a besoin d'eau et d'humidité. Ils découvrent un oiseau blessé que Grand-papa Bi soigne. Les enfants demandent son nom et ce qu'il mange.	Stimuler le sens de l'observation par la vue, l'ouie, l'odorat et le toucher. S O C I O - A F F E C T I F Stimuler le goût de l'exploration perceptive.

EMISSION 18 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	D E V I N E T T E	L A N G A G E
18.04 2min 05s	Passe-Carreau propose aux enfants un jeu d'observation. On voit à droite de l'écran une image fixe de Passe-Carreau qui porte un chapeau sur la tête, un pansement sur le front, une montre au poignet et une fleur dans la bouche. A gauche de l'écran, Passe-Carreau tâche de faire réaliser à l'enfant ce qui lui manque pour ressembler à son image à droite.	Exercer le jugement, la généralisation et l'analyse.
	M A R I O N E T T E S	S C I E N C E S
18.05 2min 05s	Les enfants et le grand-père préparent un feu. Cannelle a fait des papillottes avec du papier journal froissé. Pruneau a ramassé le bois sec et grand-père installe les pierres en rond pour circonscrire l'emplacement du feu. Puis ils allument le feu et les enfants chantent une chanson.	Familiariser au langage symbolique de certains panneaux indicateurs et inciter à tenir compte de l'information véhiculée. M U S I Q U E Apprendre une comptine.
	P O R T E S - S - Y E U X	S C I E N C E S
18.06 17s	Porte-s-yeux apparaît et dit: "As-tu vu, il y a des arbres rouges et des arbres verts. Moi j'aime ça les couleurs ! "	Inciter à verbaliser ses perceptions visuelles.

EMISSION 18 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	F A N T A I S I S T E S	S C I E N C E S
18.07 2min 26s	Le gros oeil de Passe-Partout voit tout ce que font Passe-Carreau et Passe-Montagne. Lorsque ceux-ci apercoivent le gros oeil, ils remarquent que la paupière se referme chaque fois que Passe-Montagne en approche sa main. Ils observent les cils, le blanc de l'oeil et la pupille. Ils baissent l'intensité de la lumière pour ne pas fatiguer le gros oeil. Chanson sur les yeux.	Susciter l'observation des parties de l'oeil. Montrer le fonctionnement de l'oeil. M U S I Q U E Apprendre une chanson à thème.
	I N S E R T	S O C I O - A F F E C T I F
18.08 51s	Un enfant se fait enlever une poussière dans l'oeil par sa mère.	Apprendre à recevoir des soins (ici, à ses yeux).
	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
18.09 3min 32s	Grand-pap Bi et les enfants sont autour du feu. Pruneau a aperçu des yeux dans le noir: c'était un raton-laveur. Le grand-père raconte que lorsqu'il était petit, il avait réussi a apprivoiser un raton-laveur.	Sensibiliser au fait que chaque individu a eu un jour un père et une mère de qui il garde un souvenir affectif.
	B E A U T E V I S U E L L E	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S
18.10 1min 06s	On observe un raton-laveur dans son habitat naturel. La voix de Cannelle commente la scène.	Inciter à l'observation de la nature (ici un raton-laveur).

EMISSION 18 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	FANTAISISTES	**SCIENCES**
18.11 2min 14s	Passe-Partout et Passe-Montagne sont à la table et mangent du gâteau au chocolat avec des cerises sur le dessus. Un gros nez caché sous la table et relié à Passe-Carreau découvre les bonnes odeurs provenant de ce goûter. Passe-Partout joue un tour à Passe-Carreau en lui faisant sentir du poivre. Le gros nez éternue. On le mouche afin qu'il puisse respirer à l'aise. Passe-Montagne le pince, on entend la voix nasillarde de Passe-Carreau.	Sensibiliser au monde des odeurs et à l'hygiène du nez.
	HISTOIRE DE MES 4 ANS	**SOCIO-AFFECTIF**
18.12 45s	On voit un enfant sentir différentes sortes de fleur. Quand il était petit, il trouvait que toutes les fleurs sentaient la même chose. Maintenant, il sent la différence.	Sensibiliser au monde des odeurs.
	CONFIDENCE	**SOCIO-AFFECTIF**
18.13 2min 14s	Passe-Partout est heureuse d'avoir des yeux pour voir toutes les couleurs de sa rue. Elle essaie d'imaginer un monde où tout serait d'une seule couleur. Elle réalise que ça pourrait être ennuyant et se réjouit qu'il en soit autrement.	Sensibiliser au monde des couleurs et faire apprécier ce qui est réjouissant pour l'oeil.
	MISSION	**MOTRICITE**
18.14 45s	Un enfant fait des mouvements avec ses yeux devant un miroir.	Exercer l'agilité de l'oeil.

EMISSION NO. 19

ET PATATI ET PATATA

EMISSION 19 ET PATATI, ET PATATA

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	MARIONNETTES	SCIENCES
19.01 2min 04s	Les enfants attendent l'arrivée de leurs parents et de Rigodon. Perline est en extase devant toutes les fleurs qu'elle a vues sur la route. Les enfants décident d'aller cueillir des fleurs. Ils sont en camping.	Inciter à être attentifs aux messages véhiculés par le langage symbolique graphique. Stimuler à découvrir et à connaître certaines fleurs sauvages.
		MUSIQUE
		Approfondir la connaissance d'une chanson.
		MATHEMATIQUES
		Inciter à faire des expériences de longueur et de grosseur.
	INSERT	SOCIO-AFFECTIF
19.02 53s	On voit des enfants dans un champ; ils ramassent des quenouilles et vont les offrir à un adulte.	Inciter à extérioriser un sentiment affectueux.
	OBSERVATION-INFORMATION	SCIENCES
19.03 2min 18s	Un apiculteur et 2 enfants sont dans un rucher. Ils regardent une ruche. Ensemble, ils cherchent où se trouve la reine.	Observer la vie d'une ruche.

EMISSION 19 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	F A N T A I S I S T E S	S O C I O - A F F E C T I F
19.04 3min 08s	Pendant que Fardoche est sorti de son atelier Passe-Carreau veut aller fouiller dans sa boîte de secrets. Mais en s'étirant, elle accroche l'enclume qui tombe sur la boîte d'outils. Fardoche est mécontent. Finalement après maintes questions, Passe-Carreau finit par avouer que sa curiosité a été trop forte.	Inciter à parler ouvertement d'un acte posé quelle que soit la conséquence.
	H I S T O I R E D E M E S 4 A N S	S O C I O - A F F E C T I F
19.05 1min 11s	Deux enfants regardent un rayon d'abeilles. L'un raconte qu'il s'est fait piquer et qu'il avait peur par la suite. Maintenant, il raconte que lorsqu'il en voit, il ne bouge plus.	Apprendre à maîtriser sa peur.
	F A N T A I S I S T E S	M O T R I C I T E
19.06 1min 58s	Passe-Carreau récite une comptine qui parle des paires de membres de son corps. Un carré blanc met en évidence les parties du corps nommées dans la comptine.	Renforcer la prise de conscience de posséder 2 côtés et celle de l'existence de la ligne médiane.

EMISSION 19 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
19.07 5min 28s	On se prépare pour aller à la pêche. Les enfants cherchent des vers de terre, Perlin sort la ligne, son épuisette, etc. Mais le grand-père vient d'apprendre que c'est $5.00 de l'heure pour louer une barque. C'est trop cher, on ne peut y aller. Désenchantement... Rigodon a la merveilleuse idée d'aller à la pêche aux ménés avec... un linge à vaisselle.	Faire constater que l'argent procure des plaisirs et que le manque d'argent crée des contrariétés dont il faut s'accommoder. S C I E N C E S Informer sur le matériel et les démarches que nécessite une partie de pêche.
	I N S E R T	S O C I O - A F F E C T I F
19.08 1min 04s	Un enfant va au restaurant acheter un cornet de crème glacée et paie lui-même.	Sensibiliser au fait que l'argent a une valeur d'échange.
	F A N T A I S I S T E S	S C I E N C E S
19.09 3min	Passe-Carreau et Fardoche sont dans le champ de patates. Passe-Carreau s'apprête à déterrer une pomme de terre. Puis sous un même plant, elle en déterre plusieurs. Fardoche lui explique comment font les gens pour les récolter. On voit sur film des "arracheuses" de pommes de terre et le travail qu'elles effectuent.	Sensibiliser à la connaissance d'un légume. Présenter les instruments nécessaires à la cueillette industrielle.
2min	Passe-Montagne habillé en chef cuisinier nous souhaite la bienvenue au Roi de la Patate et nous présente ses chefs-d'oeuvre de pommes de terre.	Sensibiliser aux différentes façons de consommer la pomme de terre.

EMISSION 19 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	PERCEPTION VISUELLE	LANGAGE
19.10 45s	On voit les mots patate, patati, patato, patata et une voix les dit. Puis, on voit les mots écrits.	Associer le mot écrit au mot entendu.
	PHONETIQUE	LANGAGE
19.11 57s	Passe-Montagne, dit: "et patati et patata, petite patate, tant pis pour toi".	Explorer les phonèmes "P" et "T".
	CONFIDENCE	SOCIO-AFFECTIF
19.12 1min 47s	Passe-Partout savoure le plaisir du contact de la terre avec ses pieds et ses doigts, Elle se promène pieds nus dans la terre mouillée; elle aime la terre chaude de l'été.	Inciter à manipuler, à sentir et à toucher la terre. Sensibiliser aux changements de la terre selon les saisons. Faire saisir l'importance qu'elle a dans la vie.
	MISSION	SOCIO-AFFECTIF
19.13 45s	Même que 19.02	Même que 19.02

EMISSION NO. 20

FEU DE CAMP

EMISSION 20 FEU DE CAMP

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
20.01 4min 8s	M A R I O N N E T T E S Les trois enfants sont couchés sur un lit de fougère et regardent le ciel. Puis ils voient un nuage qui annonce probablement un orage. Perlin propose de ramasser les objets qui sont dehors. Les enfants s'inquiètent car Perline et Grand-père Bi sont partis faire une promenade dans le bois. Puis le nuage passe sans laisser une goutte de pluie. Ils sont en camping.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter à verbaliser des émotions. Inciter à se préoccuper des êtres et des choses qui nous entourent. S C I E N C E S Inciter à observer le ciel et les phénomènes de l'orage.
20.02 44s	I N S E R T Un enfant exprime ses réactions face à l'orage.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter à verbaliser des réactions face à un phénomène qui peut être traumatisant.
20.03 2min 55s	F A N T A I S I S T E S Fardoche et Passe-Montagne transportent un tronc d'arbre mort; ils sont à la recherche d'un endroit pour faire le feu. Fardoche explique comment il fait un feu. Puis avec une scie, ils vont couper un tronc d'arbre pour en faire de petites bûches. Passe-Montagne siffle à plusieurs reprises: feu, feu, joli feu...	S C I E N C E S Attirer l'attention sur les précautions à prendre pour éviter les risques de danger. Informer sur la façon de préparer un feu de camp. Sensibiliser à l'utilité et au danger de certains instruments de travail.

EMISSION 20 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
20.04 1min 4s	I N S E R T Un enfant se fabrique une petite clôture avec de fines branches, qu'il a ramassées dans la nature.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Inciter à la création. Utiliser des éléments pris dans la nature.
20.05 1min 2s	H I S T O I R E E N 3 I M A G E S Il était une fois, un roi de coeur qui voulait sortir de son château. Mais son château, était un château de cartes. Quand il est sorti, tout le château est tombé.	L A N G A G E Entraîner les enfants à l'écoute.et à la narration. Entraîner l'oeil au mouvement de gauche à droite.
20.06 3min 32s	M A R I O N N E T T E S La famille est de retour en ville. Elle raconte à Madame Coucou son expérience de "camping". Chacun son tour a quelque chose à dire. On promet d'amener Madame Coucou la prochaine fois. Comme elle n'a jamais fait de camping, elle a hâte aux prochaines vacances.	S O C I O - A F F E C T I F Susciter le désir de communiquer aux autres nos expériences agréables. Prendre conscience de la chance qu'on a de vivre des expériences nouvelles avec sa famille.
20.07 50s	I N S E R T Un enfant fait des expériences de perception visuelle avec ses yeux.	M O T R I C I T E Exercer à l'agilité de l'oeil.

EMISSION 20 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
20.08 2min 35s	F A N T A I S I S T E S Tout le monde est installé autour du feu. Passe-Carreau a l'idée de chanter la chanson du fantôme. Elle "fait" le fantôme, les autres chantent la chanson.	M U S I Q U E Faire entendre une chanson à thème. M O T R I C I T E Inciter à explorer l'espace avec son corps en tenant compte d'un rythme.
20.09 5min 20s	F A N T A I S I S T E S Fardoche raconte aux trois fantaisistes l'histoire de son ami le hibou qui dormait, tête en bas, depuis qu'une souris lui avait jetté un mauvais sort.	S O C I O - A F F E C T I F Faire connaître un oiseau qui se manifeste surtout la nuit.
20.10 59s	B E A U T E V I S U E L L E Dans la forêt, on voit un grand-duc au regard perçant.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Faire connaître un oiseau qui se manifeste surtout la nuit.
20.11 55s	H I S T O I R E D E M E S 4 A N S Daniel joue dans le sable. Il déclare que lorsqu'il sera grand, il fera des routes, comme son père.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter l'enfant à imaginer ce qu'il pourrait devenir.

EMISSION 20 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
20.12 1min 5s	M A R I O N N E T T E S Perlin chante: "Bon dodo mon ami" aux enfants.	M U S I Q U E Mémoriser une chanson déjà entendue.
20.13 1min 21s	C O N F I D E N C E Passe-Partout est revenue près du feu. Elle nout dit qu'elle aime regarder le feu, qu'elle ne se fatigue pas. Cela fait tellement une belle lumière.	S O C I O - A F F E C T I F Sensibiliser à la beauté d'un élément naturel important.
20.14 45s	M I S S I O N Un enfant se fabrique une petite clôture de fines branches, qu'il a ramassées dans la nature.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Inciter à la création en utilisant des éléments de la nature.

EMISSION NO. 21

LA PANNE D'ELECTRICITE

EMISSION 21 LA PANNE D'ELECTRICITE

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	F A N T A I S I S T E S	S O C I O - A F F E C T I F
21.01 3min 55s	Passe-Partout joue à avoir peur de Passe-Poil. Elle se demande quels trucs utiliser pour lui faire "plaisir". Elle propose aux enfants de chanter une comptine avec des gestes.	Voir quelqu'un dramatiser et jouer un fantasme. M U S I Q U E Entendre et dire une comptine.
	P E R C E P T I O N V I S U E L L E	L A N G A G E
21.02 43s	Image du bébé lion,une voix dit: "Le bébé lion" quand ces mots apparaissent sur l'écran. Image du bébé lion, voix qui dit: "regarde". Image d'un oiseau, voix et image "le petit oiseau" (le bébé lion/regarde/le petit oiseau).	Associer le mot écrit à l'image.
	F A N T A I S I S T E S	S C I E N C E S
21.03 2min 40s	Passe-Partout et grand-mère sont aux prises avec une panne d'électricité. Elles s'amusent de ce que la panne s'arrête et reprend. Elles réalisent que l'électricité fait partie intégrante de la vie. (T.V., radio).	Sensibiliser au phénomène de l'électricité dans la vie courante: lumière, appareils électriques. S O C I O - A F F E C T I F Voir quelqu'un s'amuser de changements brusques de situation: clarté-noirceur.
	I N S E R T	M O T R I C I T E
21.04 36s	Des enfants enfilent des pâtes alimentaires sur des cordes et se font des colliers-guirlandes.	Inciter à faire des actions qui exercent la dextérité manuelle.

EMISSION 21 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
21.05 2min 30s	Pruneau dit à Perline que Cannelle joue avec des allumettes. Perline est fâchée et a peur pour sa fille. Cannelle nie; finalement, ils trouveront les bienfaits et les méfaits du feu et pourquoi il faut s'en méfier.	Voir une situation au cours de laquelle un enfant vient de poser un geste dangereux et le nie. Sentiment de culpabilité, méfiance.
	H I S T O I R E D E M E S 4 A N S	S O C I O - A F F E C T I F
21.06 1min	Un enfant construit une route et un pont avec des blocs de bois et des morceaux de carton. Tandis qu'il joue, il se parle, il commente ses échecs et ses réussites.	Verbaliser sur ses échecs et ses réussites. M O T R I C I T E Inciter à faire des actions qui développent la dextérité.
	F A N T A I S I S T E S	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S
21.07 5min	Passe-Montagne et Passe-Carreau préparent une surprise pour Passe-Partout: un spectacle d'ombres chinoises. Passe-Partout imite un fantôme par des sons: hauteur-intensité. Passe-Montagne et Passe-Carreau jouent à avoir peur et chantent pour se donner du courage .	Sensibiliser au spectacle d'ombres chinoises. M U S I Q U E Exercer les possibilités de la voix en faisant des crescendos (hauteur-intensité). S O C I O - A F F E C T I F Voir jouer des peurs et les mimer.

EMISSION 21 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	H I S T O I R E E N 3 I M A G E S	L A N G A G E
21.08 1min 05s	C'est l'histoire d'un poisson qui avait des ailes. Un jour, il décide d'aller hors de l'eau voir le soleil ou la pluie. Mais il vola si haut, qu'il se retrouva sur la lune.	Exercer les enfants à la narration et à l'écoute. Entraînement de l'oeil, au mouvement de gauche à droite.
	P E R C E P T I O N V I S U E L L E	L A N G A G E
21.09 35s	Même que 21.02	Même que 21.02
	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
21.10 3min 50s	Pruneau fait un casse-tête: il cherche, tâtonne. Cannelle veut l'aider, Pruneau refuse; il veut le faire seul. Cannelle insiste mais Pruneau est tenace. Il parvient à le compléter, Puis ils le refont ensemble.	Voir une situation pendant laquelle un enfant veut réussir quelque chose par lui-même. Inciter à la tenacité. Voir comment il explique à un autre qu'il va faire ce qu'il a décidé. Voir exprimer et partager un sentiment de joie par un succès.
	I N S E R T	M A T H E M A T I Q U E S
21.11 46s	Une fillette aligne, par ordre de grandeur du plus grand au plus petit, 6 ou 7 couvercles de pots. Le garçon joue à côté d'elle.	Inciter à faire des sériations.
	C O N F I D E N C E	S O C I O - A F F E C T I F
21.12 1min 23s	Passe-Partout parle de son amour pour grand-mère, de sa joie de la savoir présente et très proche.	Montrer l'affection qu'un enfant peut ressentir pour une personne de son entourage.

EMISSION 21 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	M I S S I O N	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S
21.13	Deux enfants dessinent. L'un deux achève son dessin, l'autre a fini et commence à le découper.	Inciter à dessiner et à découper des formes pré-dessinées.

EMISSION NO. 22

LES FEUILLES MORTES

EMISSION 22 LES FEUILLES MORTES

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
22.01 1min 46s	F A N T A I S I S T E S Passe-Montagne et Passe-Carreau ramassent des feuilles et comparent leurs outils et leurs tas. Passe-Partout ramasse les feuilles et se fait un costume "d'arbre".	M A T H E M A T I Q U E S Evaluer des qualités. S O C I O - A F F E C T I F Voir comparer, sans esprit de compétition, le résultat du travail de deux personnes. S C I E N C E S Observer différents outils de jardinage.
22.02 3min 52s	M A R I O N N E T T E S Pruneau doit aller chez le dentiste. Il est craintif et Perline l'encourage en lui expliquant ce qui va se passer. Pruneau hésite, puis se sent plus rassuré.	S O C I O - A F F E C T I F Voir exprimer la peur d'aller chez le dentiste.
22.03 34s	P E R C E P T I O N V I S U E L L E On présente les mots écrits ci-dessous, et une voix les nomme. Ensuite, on refait cette partie, mais sans voix. " Le petit oiseau saute sur le gros éléphant".	L A N G A G E Associer les mots écrits à la parole.

EMISSION 22 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
22.04 35s	I N S E R T Deux enfants sont chez le dentiste; ils examinent les instruments du dentiste et on entend ce dernier leur parler.	S O C I O - A F F E C T I F Apprendre à l'enfant à éliminer ses craintes face au dentiste.
22.05 3min 28s	F A N T A I S I S T E S Pendant que Passe-Montagne et Passe-Carreau ramassent des feuilles, Passe-Partout décore la cour de Grand-mère. Elle épingle, en les identifiant, des feuilles de bouleau et d'érable selon un modèle. On y reprend la comptine des quatre saisons.	M A T H E M A T I Q U E S Inciter à ordonner une série d'éléments en construisant un motif qui se répète.
22.06 37s	I N S E R T Trois enfants ramassent des feuilles; ils unissent leurs tas qui devient énorme et sautent dedans.	M O T R I C I T E Exercer les muscles du corps. S O C I O - A F F E C T I F Constater les résultats de l'effort commun.

EMISSION 22 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
22.07 1min 58s	F A N T A I S I S T E S Passe-Carreau et Passe-Montagne ont nettoyé la cour de grand-mère de ses feuilles mortes. La propreté inspire à Passe-Carreau une comptine, où l'on frappe dans les mains, puis sur les cuisses.	M O T R I C I T E Exercer la coordination et la dissociation musculaire. M U S I Q U E Frapper les mains ensemble et les mains sur les cuisses en suivant un rythme. S O C I O - A F F E C T I F Développer l'intérêt pour l'amélioration de l'environnement.
22.08 52s	H I S T O I R E D E M E S 4 A N S Sophie berce son ourson, le caresse et parle de ses caresses préférées: celles de sa mère.	S O C I O - A F F E C T I F S'exprimer sur ses marques d'affection.
22.09 40s	P E R C E P T I O N V I S U E L L E "Le petit oiseau saute sur le gros éléphant".	L A N G A G E Associer les mots écrits aux mots prononcés.

EMISSION 22 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
22.10 5min 20s	C O N T E C'est l'histoire d'un cygne que l'on a toujours pris pour un canard très vilain. Ses frères le détestaient, alors il s'enfuit de la maison. L'été arriva et amena avec lui, la venue des cygnes. Les cygnes apprirent à leur copain qu'il était des leurs et non un vilain canard. Alors il resta avec eux et fut très heureux.	S O C I O - A F F E C T I F Ecouter un conte dans lequel on retrouve des éléments de rivalité fraternelle et de rejet. Sensibiliser aux émotions.
22.11 37s	I N S E R T Une fillette est assise sur une chaise de dentiste et un garçon regarde; le dentiste explique l'utilité des instruments.	S O C I O - A F F E C T I F Rassurer et instruire sur la visite chez le dentiste.
22.12 2min 7s	C O N F I D E N C E Passe-Partout a joué un tour à Passe-Montagne. Passe-Montagne n'a pas trouvé ça drôle. Elle réalise qu'un tour est drôle s'il fait rire les autres aussi.	S O C I O - A F F E C T I F Favoriser la formation du jugement. Découvrir les limites de ses impulsions.
22.13 4min 10s	M A R I O N N E T T E S Pruneau et Cannelle sont au lit. Perlin leur chante une berceuse. Pruneau et Cannelle discutent de leurs façons de dormir. Ensemble ils chantent une berceuse à Perlin pour l'endormir.	M U S I Q U E Entendre plusieurs fois une chanson. S O C I O - A F F E C T I F Voir un enfant s'exprimer au sujet d'un évènement qu'il a vécu.

EMISSION 22 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
22.14 44s	M I S S I O N On voit deux enfants sauter sur un pied, sur les dalles du trottoir.	M O T R I C I T E Inciter à faire des exercices pouvant développer la coordination musculaire.

EMISSION NO. 23

LES LABOURS

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
23.01 2min 26s	F A N T A I S I S T E S Passe-Montagne et Fardoche chantent une chanson sur les légumes. Ils battent le rythme, l'un avec des cuillères, l'autre en frappant avec ses mains sur un sceau de bois.	M U S I Q U E Faire entendre une chanson rythmée et inciter à en suivre le rythme. S C I E N C E S Observer différents légumes, connaître leur provenance (terre) et leur fonction (récolté et mangé).
23.02 29s	P E R C E P T I O N V I S U E L L E Le gros éléphant chatouille le bébé lion. On voit les mots et une voix les dit.	L A N G A G E Associer le mot écrit au mot prononcé.
23.03 2min 2s	M A R I O N N E T T E S Rigodon, cousin des enfants, couche chez Pruneau et Cannelle. Pruneau consent à lui prêter son dragon; en échange, Rigodon lui prête son tracteur.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter l'enfant à accepter une séparation temporaire de sa famille. Inciter l'enfant à partager.
23.04 1min	H I S T O I R E D E M E S 4 A N S Un enfant fait des crêpes; il mélange les ingrédients avec un fouet, casse les oeufs. Il dit: "Quand je vais être grand, je vais être un cuisinier".	S O C I O - A F F E C T I F Inciter l'enfant à devenir autonome.

EMISSION 23 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
23.05 3min 21s	M A R I O N N E T T E S Pruneau et Cannelle initient Rigodon à un jeu: il s'agit de nommer un légume et d'en ajouter un autre à tour de rôle en répétant toujours les légumes déjà nommés. On invite l'enfant spectateur à entrer dans le jeu.	S C I E N C E S Mémoriser les légumes et les énumérer dans l'ordre donné. S O C I O - A F F E C T I F Inciter à exercer sa mémoire à poursuivre un effort lorsqu'une difficulté va en s'accroissant.
23.06 4min 21s	F A N T A I S I S T E S Passe-Montagne est à la ferme avec Fardoche, qui lui apprend à conduire un tracteur et à labourer la terre.	S C I E N C E S Observer comment on laboure la terre et pourquoi. M O T R I C I T E Exercer la motricité globale par la marche et le saut en position "petit bonhomme".
23.07 1min 6s	M O T R I C I T E Passe-Carreau marche en petit bonhomme et elle invite l'enfant spectateur à faire comme elle.	M O T R I C I T E Savoir coordonner ses mouvements.

EMISSION 23 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
23.08 2min 38s	M A R I O N N E T T E S Perline envoie Cannelle faire une commission. Elle confie à Pruneau le soin de répondre au téléphone.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter l'enfant à prendre des responsabilités.
23.09 2min 49s	F A N T A I S I S T E S Fardoche apporte une ruche aux fantaisistes pour qu'ils en prennent soin durant l'hiver.	S C I E N C E S Apprendre comme hibernent les abeilles. Voir une ruche et les produits de cette ruche.
23.10 30s	P E R C E P T I O N V I S U E L L E Le gros éléphant chatouille le bébé lion. On y voit un lion qui rit et un oiseau qui s'envole. Les mots apparaissent sous l'image.	L A N G A G E Associer le mot écrit à l'image.
23.11 1min 37s	F A N T A I S I S T E S Passe-Carreau déballe une boîte contenant des rayons et des pots de miel, en faisant un jeu de sériation et d'alternance.	M A T H E M A T I Q U E S Inciter à faire des motifs répétitifs où il y a alternance.

EMISSION 23 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
23.12 1min 23s	C O N F I D E N C E Passe-Partout confie aux enfants le plaisir qu'elle a de donner. Elle veut faire un cadeau à grand-mère d'un pot de miel que Fardoche a rapporté de la ferme.	S O C I O - A F F E C T I F Sensibiliser au partage (prendre plaisir à donner à ceux qu'on aime).
23.13 1min 52s	M A R I O N N E T T E S Rigodon, en visite chez ses amis, s'ennuie de ses parents. Perline lui propose de leur téléphoner, il se rassure et accepte.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter l'enfant à accepter une séparation temporaire de ses parents.
23.14 44s	M I S S I O N Un enfant saute à la corde.	M O T R I C I T E Savoir coordonner ses mouvements.

EMISSION NO. 24

LES MESSAGES

EMISSION 24 LES MESSAGES

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
24.01 1min 39s	Cannelle et Pruneau tentent d'attirer l'attention de Perline. Ils font des acrobaties et chacun tient à être vu le premier. Perline explique qu'elle n'a qu'une tête et qu'elle les regardera à tour de rôle.	Apprendre à partager la présence affective et physique d'une personne. Voir exprimer des sentiments, des besoins, des désirs.
	P H O N E T I Q U E	L A N G A G E
24.02 1min 12s	Passe-Montagne prononce le mot "tatou" en utilisant des tons différents. Puis il s'amuse avec le mot.	Explorer les paramètres de la voix.
	M A R I O N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
24.03 1min 45s	Cannelle et Pruneau tentent d'attirer l'attention de leur mère. Ils veulent se faire lire une histoire, chacun "la leur". Perline, alors, décide de choisir au hasard.	Apprendre à partager la présence affective et physique d'une personne. Voir exprimer des sentiments, des besoins, des désirs.
	F A N T A I S I S T E S	M A T H E M A T I Q U E S
24.04 5min 35s	Passe-Partout et Passe-Montagne ont fait 4 dessins. Pour les posters, ils ont fait des enveloppes et imprimé des timbres. Passe-Montagne dessine le timbre sur le lino, Passe-Partout dépose la gouache et passe le rouleau sur le lino.	Observer une association. S C I E N C E S Observer les différentes opérations de la poste. A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Voir comment on imprime.

EMISSION 24 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	P E R C E P T I O N V I S U E L L E	L A N G A G E
24.05 45s	"Le bébé lion rit, le petit oiseau s'envole".	Associer l'image à l'écriture.
	I N S E R T	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S
24.06 31s	Un enfant enlève des morceaux dans une pomme de terre coupée en deux. Puis il trempe sa pomme de terre dans la gouache et il imprime.	Inciter à inventer et à répéter des motifs par une technique d'impression simple.
	M A R I O N N E T T E S	M U S I Q U E
24.07 38s	Pruneau et Cannelle chantent "Au clair de la lune". Puis ils chantent "Sur le pont d'Avignon", tout en improvisant une danse.	Entendre deux chansons connues. Improviser une danse au rythme d'une chanson connue.
	H I S T O I R E D E M E S 4 A N S	S O C I O - A F F E C T I F
24.08 1min 14s	Une fillette joue avec sa poupée; elle l'habille: elle lui met une couche...	Faire réaliser la différence entre les bébés et les petits enfants.
	M A R I O N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
24.09 4min 45s	Pruneau et Cannelle s'envoient des messages sous forme de dessins. Chacun explique son message. Les messages sont interprétés autrement que ceux prévus.	Voir se former un code de communication.

EMISSION 24 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	P E R C E P T I O N V I S U E L L E	L A N G A G E
24.10 40s	Une voix dit: "Le bébé lion rit, le petit oiseau s'envole", et on voit ces mots à l'écran.	Associer le mot écrit au mot prononcé.
	I N S E R T	M O T R I C I T E
24.11 43s	Un enfant colle des timbres sur un paquet d'enveloppes et les déposent dans la boîte aux lettres publique.	Inciter à poser des gestes exerçant la dextérité.
	M A R I O N N E T T E S	M A T H E M A T I Q U E S
24.12 3min 48s	Pruneau et Cannelle regardent Alakazou. Ce dernier prépare un pique-nique. Il a des sandwiches qu'il doit distribuer équitablement. Il les compte, les dispose en "pile". Il réalise que ces piles ne sont pas "justes". Il les réorganise.	Inciter aux groupements par 2, par 3, par 4. Reviser des suites de nombres.
	I N S E R T	M A T H E M A T I Q U E S
24.13 46s	On voit une fillette aligner par ordre de grandeur, 10 couvercles de pots.	Inciter à faire des sériations.

EMISSION 24 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	C O N F I D E N C E	S O C I O - A F F E C T I F
24.14 2min 04s	Passe-Partout se retrouve face à un dilemme: tenir une promesse, soit d'aller avec Passe-Carreau voir les bateaux. Après avoir réfléchi, elle décide de tenir sa promesse.	Développer le sens de la parole donnée.
	M I S S I O N	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S
24.15 43s	Des enfants impriment des formes d'objets dans la pâte à modeler.	Inciter à imprimer des formes.

EMISSION NO. 25

LA GRENOUILLE

EMISSION 25 LA GRENOUILLE

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
25.01 2min 45s	M A R I O N N E T T E S Pruneau et Cannelle jouent ensemble. Devant leur tableau magnétique, ils ont respectivement 5 autos. Ils les comparent, les comptent et en viennent finalement à un consensus sur le nombre d'autos. Ils restent cependant persuadés que l'un en a plus que l'autre.	S O C I O - A F F E C T I F Présenter des éléments de pensée logique. Voir des enfants confronter leurs points de vue. M A T H E M A T I Q U E S Voir des arrangements mathématiques. Faire des expériences de conservation du nombre.
25.02 29s	P E R C E P T I O N V I S U E L L E Les mots présentés sont les suivants: "lion/ saute/petit/oiseau/vite/chatouille/rit/ s'envole". On entend une voix qui les dit.	L A N G A G E Associer les mots écrits aux mots prononcés.
25.03 50s	I N S E R T Un enfant fait des arrangements de 4 avec des écroux. Elle fait 3 ou 4 groupes placés de façons différentes.	M A T H E M A T I Q U E S Inciter à inventer des jeux de mathématique avec un matériel simple.

EMISSION 25 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
25.04 2min 22s	F A N T A I S I S T E S Passe-Montagne discourt sur les grenouilles, les présente, imite leur "coassement" et chante la chanson des grenouilles.	M U S I Q U E Entendre une chanson. S C I E N C E S Observer le comportement des grenouilles.
25.05 1min 53s	M A R I O N N E T T E S Cannelle et Pruneau regardent Alakazou. Celui-ci présente des "coccinelles" apprivoisées. Ils les fait "danser",chacune se choisit une compagnie.	M A T H E M A T I Q U E S Voir des correspondances terme à terme. Visualiser les nombres de 1 à 5.
25.06 1min 48s	F A N T A I S I S T E S Passe-Carreau et Passe-Montagne "nagent et sautent comme des grenouilles, tout en faisant appel à la participation des enfants". Ils chantent la chanson des grenouilles.	M O T R I C I T E Exercer sa motricité globale en dissociant puis en coordonnant les mouvements des bras et des jambes. M U S I Q U E Apprendre une chanson à thème.
25.07 57s	H I S T O I R E D E M E S 4 A N S Julie s'amuse dans son lit; elle parle de ses rêves.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter à raconter ses rêves.

EMISSION 25 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
25.08 4min 52s	C O N T E Grand-mère est dans la cuisine en train de préparer un gâteau ; elle raconte l'histoire du petit bonhomme en pain d'épice.	L A N G A G E Faire saisir l'enchaînement d'une courte histoire afin de rendre l'enfant capable d'en reconstituer verbalement les principales péripéties.
25.09 45s	I N S E R T Des enfants répètent des motifs avec de la peinture digitale.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Inciter à reproduire un motif au moyen d'une technique de peinture.
25.10 58s	B E A U T E V I S U E L L E Une japonaise fabrique une grenouille en papier (pliage).	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Apprendre la technique japonaise du pliage.
25.11 2min	F A N T A I S I S T E S Passe-Partout chante la chanson des grenouilles à grand-mère. Cette dernière lui dit que c'est son amie japonaise qui a fait la grenouille qu'elle a dans les mains.	S O C I O - A F F E C T I F Sensibiliser aux gens de nationalités différentes. M U S I Q U E Apprendre une chanson.

EMISSION 25 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
25.12 30s	P H O N E T I Q U E Passe-Montagne imite le coassement d'une grenouille. Le coassement est grave, gentil et normal.	L A N G A G E Jouer avec les intonations de la voix.
25.13 2min 28s	F A N T A I S I S T E S Passe-Partout et Grand-mère ont fabriqué chacune une grenouille, L'une en papier, l'autre en pâte à modeler. On décide de les mettre dans un aquarium. On expérimente avec d'autres objets le phénomène de la flottaison.	S C I E N C E S Expérimenter le phénomène de la flottaison.
25.14 2min 23s	M A R I O N N E T T E S Pruneau et Cannelle sont devant leur tableau magnétique. Ils jouent aux autos. Chacun veut "diriger" les opérations. Chacun boude à son tour. Finalement, ils règlent ce malentendu par un "compromis".	S O C I O - A F F E C T I F Exprimer ses sentiments face au plaisir et au déplaisir.
25.15 2min 7s	C O N F I D E N C E Passe-Partout vient d'apprendre quelque chose dans un livre. Elle en est très fière et veut communiquer cette joie aux enfants. Elle a même composé une comptine qu'elle récite.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter à s'exprimer sur la joie de connaître le plaisir d'apprendre.

EMISSION 25 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
25.16 45s	M I S S I O N Deux enfants essaient de faire flotter toutes sortes de petits objets dans l'aquarium.	S C I E N C E S Inciter à faire des expériences scientifiques.

EMISSION NO. 26

LE CHEVAL

EMISSION 26 - LE CHEVAL

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
26.01 2min 2s	F A N T A I S I S T E S Fardoche passe en revue les différentes parties du corps de Brioche, en les montrant. Il récite la comptine du cheval, Passe-Montagne lui donne la réplique.	M U S I Q U E Apprendre une comptine nouvelle. S C I E N C E S Observer l'anatomie et les allures d'un cheval.
26.02 43s	I N S E R T On voit deux enfants à la fois, mais en réalité ils sont quatre. Ils essaient de siffler, de claquer la langue, etc...	L A N G A G E Inciter à faire différents bruits avec la bouche.
26.03 2min 9s	D E V I N E T T E Passe-Carreau fait deviner à l'enfant un objet caché dans un cube: une carotte.	L A N G A G E Exercer à la généralisation, à l'analyse et au jugement.
26.04 3min 7s	F A N T A I S I S T E S Fardoche et Passe-Montagne observent et commentent les actions des chevaux. On assiste au trot, au galop et on apprend que Brioche passe l'hiver dans l'écurie.	S C I E N C E S Observer les allures d'un cheval. Intéresser aux modes de vie des animaux.

EMISSION 26 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
26.05 48s	P E R C E P T I O N V I S U E L L E Passe-Montagne baisse une toile sur laquelle est écrit: "Passe-Montagne". Passe-Montagne lit son nom, puis disparaît. Il revient, regarde son nom et fait un signe, expliquant que c'est son nom. Passe-Carreau fait la même chose.	L A N G A G E Associer le mot prononcé au mot écrit.
26.06 2min 19s	F A N T A I S I S T E S Fardoche donne à Brioche, de l'avoine et du foin . Il lui donne aussi de l'eau. On invite les enfants à rythmer la comptine et à l'accompagner du pied ou de la langue qui "claque". Passe-Montagne incite les enfants à participer.	S C I E N C E S Observer un cheval et son mode d'alimentation. M U S I Q U E Entendre et rythmer une comptine. M O T R I C I T E Rythmer une comptine en utilisant différentes parties du corps: bouche, pied.
26.07 38s	I N S E R T Des enfants s'amusent à imiter le cheval au galop.	M O T R I C I T E Inciter à reproduire de façon motrice un rythme précis.

EMISSION 26 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
26.08 2min 48s	M A R I O N N E T T E S Pruneau a brisé son camion et cet incident donne lieu à une discussion où Perlin explique aux enfants que pleurer c'est permis et que les grandes personnes le font aussi.	S O C I O - A F F E C T I F Etre témoin d'une scène familiale où sont exprimés des sentiments de tristesse. Susciter la verbalisation de sentiments.
26.09 58s	I N S E R T Une mère donne le biberon à son bébé qui a soif. Un adulte a de la peine et pleure.	S O C I O - A F F E C T I F Sensibiliser aux sentiments de peine et de soif.
26.10 3min 9s	F A N T A I S I S T E S Prenant à témoin Passe-Montagne qui "joue" au cheval avec un enfant, Passe-Carreau invite les enfants à "piaffer et à hennir". Passe-Carreau fait référence au vocabulaire de la "famille du cheval".	M O T R I C I T E Exercer son sens de l'équilibre en se tenant sur un pied. S C I E N C E S Observer un animal en vue de l'imiter.
26.11 1min 8s	H I S T O I R E E N 3 I M A G E S Passe-Montagne raconte l'histoire de la giraffe et des deux fleurs.	L A N G A G E Exercer à la narration.

ÉMISSION 26 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
26.12 1min 1s	H I S T O I R E D E M E S 4 A N S Un enfant lave ses mains.	S O C I O - A F F E C T I F Susciter le désir de poser des gestes autonomes.
26.13 38s	I N S E R T Un enfant joue avec des trains; il accroche les wagons les uns aux autres.	M O T R I C I T E Inciter à la manipulation de petits objets. M A T H E M A T I Q U E S Former des ensembles avec des éléments distincts.
26.14 3min 16s	M A R I O N N E T T E S Alakazou veut dessiner un cheval. Il questionne son miroir, qui lui montre différents types de chevaux. Il réalise qu'il ressemble beaucoup à un cheval. Il tente de se dessiner. Pruneau et Cannelle échangent des informations à tour de rôle sur "l'émission".	S O C I O - A F F E C T I F Echanger des informations. A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Voir des chevaux représentés de façons différentes.
26.15 2min 55s	C O N F I D E N C E Passe-Partout parle de la joie qu'elle a ressentie en donnant un cadeau à Passe-Montagne qui était malade. C'est un cadeau qu'elle a fait elle-même.	S O C I O - A F F E C T I F Développer la prise de conscience du moi social. Parler de ses sentiments et de ses gestes face à la maladie d'un ami.

EMISSION 26 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
26.16 45s	M I S S I O N Deux enfants découpent des illustrations et les collent sur papier.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Susciter le goût du bricolage.

EMISSION NO. 27

ON SE DEGUISE

EMISSION 27 ON SE DEGUISE

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
27.01 2min 54s	F A N T A I S I S T E S Les trois fantaisistes sont convaincus qu'ils sont les seuls à qui la grand-mère a demandé de l'aide pour préparer une fête. Chacun apporte son aide en mettant à profit son talent.	S O C I O - A F F E C T I F Voir une situation conflictuelle se résorber par l'expression des besoins et la verbalisation des frustrations ressenties. M A T H E M A T I Q U E S Observer un élément et l'associer à un ensemble.
27.02 43s	P E R C E P T I O N V I S U E L L E Passe-Partout baisse une toile sur laquelle est écrit: "Passe-Partout". Elle lit son nom, puis disparaît. Elle revient, regarde son nom et fait un signe, expliquant que ce nom la représente. Passe-Montagne fait la même chose.	L A N G A G E Associer le mot prononcé au mot écrit.
27.03 3min 6s	F A N T A I S I S T E S Passe-Montagne a fabriqué une guirlande à l'aide d'une ficelle et de boîtes de conserves vides. Passe-Partout veut l'aider, mais à deux reprises elle laisse tomber la guirlande, par terre, laissant "s'échapper" les boîtes de conserves.	M A T H E M A T I Q U E S Voir qu'un tout peut être composé d'éléments distincts.
27.04 53s	H I S T O I R E D E M E S 4 A N S Daniel met des choses dans une boîte à lunch d'enfant: une pomme et une bouteille isolée.	S O C I O - A F F E C T I F Préparer l'enfant à savoir faire sa boîte à lunch pour l'école.

EMISSION 27 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
27.05 3min 42s	M A R I O N N E T T E S Perlin et Perline décident d'aller au cinéma. Cannelle et Pruneau sont déçus. Ils expliquent qu'ils préfèrent que leurs parents demeurent à la maison. Chacun exprime ce qu'il ressent.	M U S I Q U E Réentendre une chanson et la chanter. S O C I O - A F F E C T I F Voir vivre une négociation familiale. Découvrir des actions d'après un dessin. Exprimer ses désirs.
27.06 3min 6s	C O N F I D E N C E Passe-Partout raconte sa sortie avec Passe-Carreau. Elles sont allées au restaurant. Passe-Partout a commandé une salade de crevettes. Jamais elle n'avait goûté aux crevettes. Elle essaie, doute un peu, s'habitue puis apprécie fortement.	S O C I O - A F F E C T I F Favoriser l'expression de ses réactions devant un mets nouveau.
27.07 2min 6s	F A N T A I S I S T E S Passe-Carreau dessine un masque. Les yeux, le nez et la bouche sont ronds. Les "rondeurs" l'amènent à tracer dans l'air des ronds imaginaires.	M O T R I C I T E Exercer sa motricité fine et sa coordination musculaire. S O C I O - A F F E C T I F Reconnaître quelqu'un à l'aide d'indices qui le caractérisent.

EMISSION 27 (suite)

SEQUENCE/ DURÉE	SITUATIONS	DOMAINES DE DÉVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
27.08 5min 55s	MARIONNETTES Pruneau joue avec la souris de Grand-papa Bi. Celle-ci lui fait peur. Questionné, Pruneau répond qu'il ne lui a pas touché. Finalement, Grand-papa Bi "invente" le jeu de la plus grosse menterie	SOCIO-AFFECTIF Voir une situation au cours de laquelle un enfant ne dit pas la vérité par crainte de décevoir. Voir un jeu qui offre un substitut à une pulsion.
27.09 20s	INSERT Un enfant a les yeux bandés et il essaie d'attraper les autres. A la fin, il en attrape un.	SOCIO-AFFECTIF Inciter l'enfant au jeu de groupe.
27.10 4min 2s	FANTAISISTES Passe-Partout bande les yeux de ses deux amis et laisse croire à chacun que l'autre n'a pas les yeux bandés. On se cherche à tâtons et les voix témoignent de l'éloignement de chacun. On fait appel aux enfants pour évaluer la distance: proche-loin.	MUSIQUE Prendre conscience que les sons sont différents selon l'endroit d'où ils originent.
27.11 45s	MISSION On voit un enfant dessiner avec son doigt sur une vitre embuée.	ARTS VISUELS et PLASTIQUES Inciter à imaginer des formes variées.

EMISSION NO. 28

L'ORIGNAL

EMISSION 28 L'ORIGNAL

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	M A R I O N N E T T E S	M U S I Q U E
28.01 3min 55s	Pruneau joue de la musique et Cannelle chante. Puis, sur des airs connus ils entreprennent un jeu: au son de la première chanson, Cannelle doit dormir et au son de la seconde, elle doit danser.	Discriminer des airs connus. S O C I O - A F F E C T I F S'exprimer sur le plaisir qu'on ressent à partager ses jeux. M O T R I C I T E Associer une attitude gestuelle à chacun des airs.
	P E R C E P T I O N V I S U E L L E	L A N G A G E
28.02 44s	Les 3 fantaisistes sont ensemble. Un paquet vient d'arriver sur lequel est écrit le mot "Passe". On entend lire le mot, et on le voit. Chacun dit que le cadeau lui appartient	Associer le mot écrit au mot prononcé.
	I N S E R T	M O T R I C I T E
28.03 28s	Un enfant ajoute et enlève des vêtements à sa poupée.	Inciter à exercer sa motricité fine. M A T H E M A T I Q U E S Initier aux notions d'addition et de soustraction.

EMISSION 28 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	F A N T A I S I S T E S	M U S I Q U E
28.04 4min 44s	Passe-Montagne "habille" Passe-Partout en bébé; il essaie de l'endormir en lui récitant la comptine du cheval. Un documentaire présente des informations sur l'orignal.	Apprendre une comptine déjà entendue. S C I E N C E S Observer des scènes de nature sauvage et apprendre à connaître l'orignal.
	H I S T O I R E D E M E S 4 A N S	S O C I O - A F F E C T I F
28.05 42s	Une petite fille est assise en tenant un bébé à qui elle chantonne une chanson. Elle lui donne sa "suce" et elle lui donne des baisers sur les mains.	Montrer à l'enfant qu'il est capable de prendre soin d'un plus jeune.
	P E R C E P T I O N V I S U E L L E	L A N G A G E
28.06 56s	Les fantaisistes ouvrent le cadeau et à l'intérieur il y a 3 cadeaux, avec le nom de chacun écrit sur le cadeau. On voit les noms.	Associer le mot écrit au mot prononcé.
	P H O N E T I Q U E	L A N G A G E
28.07 2min 14s	Passe-Montagne écoute le cri de l'orignal. Puis il décide de l'imiter et de crier lui aussi. Il invite les enfants à faire le cri.	Faire réaliser que la voix peut reproduire différents sons.

EMISSION 28 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
28.08 3min 24s	Pruneau fait un cauchemar: Perlin l'entend appeler à l'aide et vient le voir pour le sécuriser. Pruneau raconte son cauchemar et réalise que ce n'est qu'un "rêve". Perlin lui chante une chanson pour l'endormir.	Exprimer son besoin d'affection et de sécurité dans une situation de peur. Constater que la verbalisation peut aider à dédramatiser un évènement. M U S I Q U E Entendre une berceuse.
	F A N T A I S I S T E S	M O T R I C I T E
28.09 4min 28s	Pendant que Passe-Montagne cherche une façon de s'habillier, Passe-Carreau fait des exercices de bras et de jambes avec les enfants. Passe-Montagne se demande s'il doit ajouter ou enlever des vêtements.	Exercer sa motricité globale. Dissocier les bras et les jambes dans des mouvements isolés. Coordonner les mouvements des bras et des jambes. M A T H E M A T I Q U E S Se familiariser avec les notions d'addition et de soustraction.
	C O N F I D E N C E	S O C I O - A F F E C T I F
28.10 2min 52s	Passe-Partout raconte qu'elle a fait du rangement dans son coffre. Elle voit que son coffre contient plein de choses disparates, qu'elle ferait mieux de ranger à leur place. Ainsi, elle a trouvé ce qui lui manquait.	Susciter le goût du rangement. Voir quelqu'un exprimer une démarche et le contentement ressenti.

EMISSION 28 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	B E A U T E V I S U E L L E	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S
28.11 43s	On voit un ruisseau, des cascades, des chutes, des vagues. On voit les différents mouvements de l'eau et l'on entend les bruits de l'eau.	Sensibiliser à la beauté de la nature.
	M A R I O N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
28.12 1min 39s	Perlin annonce aux enfants que Perline est malade. Il leur demande de collaborer en s'habillant "tout seul" et en se préparant pour la garderie. Au retour de la pharmacie, Perlin fera le déjeuner.	Parler de ses rêves. Voir quelqu'un être attentif à l'état d'une autre personne. M U S I Q U E Réentendre l'air d'une chanson.
	M I S S I O N	M O T R I C I T E
28.13 44s	Deux enfants marchent sur une poutre d'équilibre.	Inciter à faire des jeux moteurs et à exercer son sens de l'équilibre. Voir les échecs, réussites, reprises.

EMISSION NO. 29

RESSEMBLANCES ET DIFFERENCES

EMISSION 29 RESSEMBLANCES ET DIFFERENCES

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
29.01 4min 27s	F A N T A I S I S T E S Passe-Montagne se prépare à faire un tour de bicyclette. Les guidons sont mal serrés, la selle mal ajustée, les pneus trop mous. Deguisée en mécanicien, Passe-Carreau s'empresse de la réparer. A la fin, Passe-Montagne serre la main de Passe-Carreau qui est un peu graisseuse.	S C I E N C E S Susciter le désir d'observer la nature. Faire découvrir un moyen de transport familier: la bicyclette. S O C I O - A F F E C T I F Partager les connaissances et les expériences.
29.02 57s	H I S T O I R E D E M E S 4 A N S Une petite fille apprend à faire de la bicyclette.	S O C I O - A F F E C T I F Susciter chez l'enfant la confiance en ses capacités physiques d'apprendre.
29.03 1min 30s	F A N T A I S I S T E S Les trois fantaisistes sont couchés par terre et font de la bicyclette. Passe-Carreau mène le jeu, suivi de Passe-Partout. Quant à Passe-Montagne, il est de plus en plus fatigué. Les deux filles invitent les enfants à faire comme elles. A la fin, elles se sentent prêtes à partir pour la campagne.	M O T R I C I T E Faire sentir et vivre diverses possibilités du corps. Amener l'enfant à se décontracter.
29.04 1min 24s	B E A U T E V I S U E L L E On observe le phénomène de la migration des outardes.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Favoriser l'observation des oiseaux sauvages.

EMISSION 29 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
29.05 4min 44s	M A R I O N N E T T E S C'est l'heure de partir de la garderie. Mélodie attend sa mère. Elle s'inquiète et s'impatiente. Carmine la rassure. Elle demande à Perline de lui trouver le numéro de téléphone de sa grand-mère. En même temps arrive sa maman.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter à verbaliser son inquiétude. Constater qu'on peut être en sécurité auprès d'un adulte autre que sa mère.
29.06 57s	I N S E R T Des enfants jouent à parler au téléphone.	S O C I O - A F F E C T I F Apprendre à l'enfant à répondre seul au téléphone.
29.07 4min 47s	F A N T A I S I S T E S Les trois fantaisistes font de la bicyclette sur une route de campagne. Les deux filles sont plus alertes que Passe-Montagne. Ils suivent les indications. Passe-Montagne a très bien vu le "stop", il arrête sans tarder. Puis c'est la scéance de photos. Passe-Partout dans les feuilles, Passe-Carreau en équilibre comme un oiseau et Passe-Montagne près de son ami, l'érable.	M U S I Q U E Favoriser l'apprentissage d'une comptine déjà entendue. S C I E N C E S Faire découvrir certains phénomènes propres au monde végétal.
29.08 1min 3s	I N S E R T Des enfants exécutent des collages de formes variées avec des feuilles séchées.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Inciter l'enfant à bricoler.

EMISSION 29 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
29.09 4min 18s	MARIONNETTES Les enfants demandent à Grand-papa Bi de leur raconter une histoire. L'imagination lui manque un peu. Alors Pruneau s'offre pour en raconter une qu'il invente. Cannelle l'interrompt, donne des suites à l'histoire de Pruneau. Celui-ci boude et Cannelle réalise son erreur; elle lui chante: "Parle, parle on va t'écouter". Pruneau termine son histoire et on invente à trois une histoire.	MUSIQUE Apprendre une chanson.
29.10 47s	INSERT Des enfants marchent dans le bois. On voit aussi des dessins d'enfants faits avec des feuilles de différents arbres.	ARTS VISUELS et PLASTIQUES Inciter au bricolage.
29.11 1min 50s	CONFIDENCE Passe-Partout découvre l'arbre en utilisant tous ses sens. Elle peut prendre plaisir à le regarder, à toucher son écorce avec ses mains et son dos; elle peut le sentir et l'écouter quand le vent fait bouger ses feuilles.	SOCIO-AFFECTIF Inciter l'enfant à découvrir sensoriellement un élément de la nature.
29.12 45s	MISSION Même que 29.08.	ARTS VISUELS et PLASTIQUES Même que 29.08.

EMISSION NO. 30

LA MAISON

EMISSION 30 - LA MAISON

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	F A N T A I S I S T E S	S C I E N C E S
30.01 3min 26s	Passe-Carreau et Passe-Montagne sont déguisés en vieillards.Ils veulent acheter la tente de Passe-Partout, qui n'est pas à vendre. Ils appelent la tente, une maison, parce qu'elle a un placher, des murs, un toît, porte et fenêtres. On voit ces pièces sur diapositives.	Amener l'enfant à une connaissance plus approfondie de la maison.
	H I S T O I R E D E M E S 4 A N S	S O C I O - A F F E C T I F
30.02 48s	Un enfant se prépare à prendre son bain. Il ouvre les robinets. Il vérifie la température de l'eau, puis apporte une débarbouillette, une serviette et un savon.	Sensibiliser l'enfant au fait qu'il est maintenant capable de préparer seul son bain.
	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
30.03 3min 03s	Pruneau et Cannelle jouent à être Perlin et Perline. On assiste donc à une journée dans la vie de la famille marionettes: Perlin et Perline vont au travail, les enfants à la garderie; puis c'est l'heure du souper; le soir, les parents vont au cinéma et Virgule vient garder.	Inciter l'enfant à s'identifier à un parent. Développer le goût de jouer des rôles. Inciter l'enfant à devenir attentif à ses parents.

EMISSION 30 - (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	PERCEPTION VISUELLE	**LANGAGE**
30.04 54 s	On voit 3 maisons et 3 bonshommes de différentes grosseurs. Un enfant fait entrer les bonshommes dans les bonnes maisons. Sur chaque maison, est écrit le mot: "maison".	Associer le mot écrit à l'image.
	FANTAISISTES	**SCIENCES**
30.05 4min 16s	Passe-Carreau et Passe-Montagne montrent à Passe-Partout des diapositives de maisons qu'ils ont construites: chalet de campagne en bois, un dôme (rond), un chalet suisse, etc. Puis ils se rappellent la chanson qu'ils chantaient ensemble, en construisant.	Amener l'enfant à une connaissance plus approfondie de la maison quant aux formes, aux styles, et aux matériaux. **MUSIQUE** Inciter l'enfant à apprendre une chanson folklorique: "Cadet Rousselle".
	INSERT	**ARTS VISUELS et PLASTIQUES**
30.06 55s	Des enfants jouent avec de la pâte à modeler sur des feuilles de papier pour en faire des dessins.	Stimuler le goût de s'exprimer par les arts plastiques.

EMISSION 30 - (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	C O N T E	S O C I O - A F F E C T I F
30.07 5min 45s	L'histoire des 3 petits cochons. Chacun se construit une maison: en paille, en bois, en briques. Le loup a fait s'écrouler les 2 premières mais n'a pu faire bouger la maison de briques où se sont réfugiés les petits cochons. Il est entré par la cheminée, et est tombé dans le feu.	Présenter un conte populaire dans lequel on parle de travail, d'efforts, d'autonomie, de solidarité et de générosité.
	F A N T A I S I S T E S	M O T R I C I T E
30.08 57s	Passe-Montagne mime l'action de clouer, Passe-Carreau l'action de marcher sur des poutres et Passe-Partout mime l'action de scier. Les fantaisistes invitent les enfants à faire de même.	Développer chez l'enfant le désir de s'exprimer avec son corps.
	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
30.09 4min 17s	Mélodie annonce à Cannelle qu'elle part chez son père pour la fin de semaine. Elle informe Cannelle sur le fait que ses parents sont séparés. Elle vit avec ses soeurs et sa mère quand elle va à la garderie et avec son père quand c'est congé. Elle a deux maisons.	Sensibiliser l'enfant à la famille monoparentale. Donner à l'enfant de famille monoparentale l'occasion de s'identifier à un autre qui vit la même situation et l'inciter à verbaliser les sentiments qu'il éprouve face à cette réalité.

ÉMISSION 30 - (suite)

SÉQUENCE/ DURÉE	SITUATIONS	DOMAINES DE DÉVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	B E A U T E V I S U E L L E	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S
30.10 1min	On voit des dessins faits avec de la pâte à modeler sur fond musical.	Susciter le désir de fabriquer des formes avec une technique simple.
	C O N F I D E N C E	S O C I O - A F F E C T I F
30.11 1min 20s	Passe-Partout avait une amie qui habitait près de chez elle. Celle-ci vient de déménager à la campagne. Au début Passe-Partout était triste mais elle sait aujourd'hui qu'elle peut lui téléphoner ou lui écrire, ou bien aller la visiter. Elle sait qu'elles seront amies très très longtemps.	Faire découvrir à l'enfant des aspects positifs des séparations imposées.
	M I S S I O N	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S
30.12 43s	Même que 30.06.	Même que 30.06.

EMISSION NO. 31

OU EST LE CHAT DE GRAND-MERE ?

EMISSION 31 OU EST LE CHAT DE GRAND-MERE ?

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
31.01 4min 20s	F A N T A I S I S T E S Passe-Partout et grand-mère sont à la recherche de Passe-Poils. Passe-Carreau recueille des indices qui l'aideront à retrouver Passe-Poils. Elle présente d'abord des photos de chat. Puis elle pose des questions sur le nombre de pattes, d'oreilles, de nez, de poils..., ses habitudes et ses comportements. A la fin, Passe-Carreau chante la chanson du chat.	M U S I Q U E Apprendre une chanson. S C I E N C E S Développer un esprit scientifique: observation, constatations, généralisations, déductions et comparaisons. M A T H E M A T I Q U E S Favoriser l'acquisition des notions de pareil et de différent.
31.02 49s	I N S E R T Des enfants dessinent des chats avec des crayons feutre.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Inciter à s'exprimer par le dessin.
31.03 3min 54s	M A R I O N N E T T E S Cannelle désire aller faire une promenade dans le bois avec Perlin. Elle lui fait comprendre qu'elle veut aller se promener, seule, avec lui. On les retrouve dans le bois. Ils écoutent les oiseaux qui chantent, les feuilles qui bougent... Ils découvrent des glands, s'en font une petite provision... comme les écureuils.	S C I E N C E S Susciter le goût d'observer et de collectionner. M U S I Q U E Favoriser la découverte du monde sonore. S O C I O - A F F E C T [illegible] Inciter à intensifier la [illegible]ation père/fille dans le développement de l'affectivité.

EMISSION 31 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
31.04 32s	B E A U T E V I S U E L L E On voit des enfants et un écureuil dans un tas de feuilles.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Observer la nature et les animaux en automne.
31.05 1min 1s	P H O N E T I Q U E Passe-Montagne cherche Passe-Poils. Il décide d'imiter le chat. miaou... miaou... en jouant sur les différentes intonations.	L A N G A G E Explorer des intonations. Exercer les membres phonateurs.
31.06 3min 2s	M A R I O N N E T T E S Pruneau est invité à souper chez Doualé, mais il a peur de ne pas aimer la nourriture. Il décide d'appeler Doualé et de s'informer du repas. Soulagé, il raccroche et espère aimer le nouveau repas.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter à verbaliser ses craintes face à l'inconnu: nourriture. Développer le goût d'être autonome.
31.07 42s	P E R C E P T I O N V I S U E L L E Des enfants mangent du fromage et récitent une comptine. Le mot fromage est écrit.	L A N G A G E Associer le mot écrit au mot prononcé.
31.08 16s	P O R T E - P L U M E S "J'me demande comment on fait pour savoir si on est le matin, ou bien le midi, ou bien le soir". Le sais-tu, toi ?	S C I E N C E S Faire prendre conscience des différents moments de la journée.

EMISSION 31 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
31.09 4min 40s	F A N T A I S I S T E S Passe-Poils est disparu depuis le matin et on ne le retrouve pas. Soudain Passe-Partout arrive, annonçant qu'elle a retrouvé Passe-Poils. C'était une chatte qui venait d'accoucher sous une galerie... dans la ruelle. On décide tout de même d'aller les regarder. Finalement Passe-Poils revient et on chante une chanson.	S C I E N C E S Permettre de se familiariser avec la succession des différents moments d'une journée. M U S I Q U E Entendre une chanson de folklore. S O C I O - A F F E C T I F Sensibiliser aux relations entre les humains et les animaux.
31.10 1min 5s	I N S E R T Deux enfants s'occupent d'une chatte.	S O C I O - A F F E C T I F Montrer l'affection que l'on peut avoir pour les animaux.
31.11 2min 56s	M A R I O N N E T T E S Alakazou joue au chef-cuisinier. Il nous présente son steak au gazon. Mais avant de manger ce steak, il nous offre sa soupe au gazon. Et après le steak, nous avons droit au merveilleux dessert, avec glaçage au gazon.	M A T H E M A T I Q U E S Permettre l'acquisition des notions avant et après.

EMISSION 31 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
31.12 1min 49s	F A N T A I S I S T E S Passe-Carreau fait un peu d'exercices pour se réveiller. Elle court sur place d'abord lentement. Puis elle court plus vite et la musique l'accompagne. Puis la musique accélère et elle court très très vite.	M O T R I C I T E Inciter à faire des associations audio-motrices: gestes et rythmes.
31.13 1min 28s	C O N F I D E N C E Passe-Partout nous parle de la chatte et des chatons qu'elle a vus, de la tendresse de la chatte pour ses bébés. Mais Passe-Partout se demande pourquoi le papa n'était pas là. Elle pose la question à l'enfant.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter à exprimer l'émotion ressentie vis-à-vis le comportement maternel d'un animal envers ses bébés.
31.14 45s	M I S S I O N Même que 31.02.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Même que 31.02.

EMISSION NO. 32

LES DECHETS

EMISSION 32 LES DECHETS

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	F A N T A I S I S T E S	S O C I O - A F F E C T I F
32.01 3min 23s	Passe-Partout et Passe-Carreau reviennent de dehors avec 2 sacs de déchets. En fouillant, elles ont réalisé que Passe-Montagne avait jeté plein de choses encore utilisables. Elles lui montrent comment elles se serviraient de toutes ces choses: bricoler une maison à poupées, faire un collage, etc... Passe-Montagne réalise tout son gaspillage.	Susciter le désir de conserver, récupérer. Transformer certains objets familiers. A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Stimuler la créativité.
	P O R T E - P L U M E S	S C I E N C E S
32.02 16s	"Moi, j'me demande comment on fait pour savoir qu'est-ce qu'on garde pis qu'est-ce qu'on jette? Le sais-tu toi?".	Sensibiliser à la propreté de l'environnement.
	B E A U T E V I S U E L L E	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S
32.03 1min 51s	Une indienne fabrique un panier avec des "lanières" de bois.	Apprécier la beauté du travail manuel.
	H I S T O I R E D E M E S 4 A N S	S O C I O - A F F E C T I F
32.04 42s	Sophie adore aller chez sa grand-mère.	Sensibiliser à la relation enfant/personne agé.

EMISSION 32 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	MARIONETTES	SOCIO-AFFECTIF
32.05 4min 16s	Cannelle et Pruneau constatent que grand-papa Bi est vieux. Il a les cheveux blancs; il se rappelle le temps où grand-mère Bi vivait. Canelle s'informe de sa mort. Grand-papa Bi lui parle du phénomène de la mort qui est l'aboutissement naturel de la vie. Il est plus près de la mort que Cannelle et Pruneau et les enfants le sentent bien.	Constater que les grands-parents sont différents de nous dans leur apparence et leur comportement. Apprendre que la mort est l'aboutissement naturel du processus de la vie.
	PERCEPTION VISUELLE	LANGAGE
32.06 50s	On voit grand-père et une grand-mère avec leurs petits enfants. On peut lire et entendre les mots: "grand-papa" et "grand-maman".	Associer le mot écrit au mot prononcé.
	INSERT	SOCIO-AFFECTIF
32.07 55s	Deux enfants s'entraident pour sortir une poubelle. D'abord, le premier essaie tout seul, mais incapable, il demande l'aide de l'autre.	Inciter l'enfant à rendre des petits services.
	FANTAISISTES	SCIENCES
32.08 52s	Passe-Montagne et Passe-Carreau regardent les éboueurs faire leur travail.	Informer sur la cueuillette et le lieu de déchargement des ordures.

EMISSION 32 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	I N S E R T	M O T R I C I T E
32.09 1min 04s	On voit plusieurs enfants marcher sur des boîtes de conserves vides, retenues par des cordes qu'ils tiennent à la hauteur des genoux.	Apprendre à marcher en équilibre sans le support du pied directement sur le sol.
	M A R I O N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
32.10 3min 12s	Les enfants jouent à un jeu. La police cherche les bandits. En courant, Cannelle tombe et se fait mal. Ti-Brin la rassure en lui affirmant que ce n'est pas un gros bobo. Puis il la porte sur son dos jusque dans la maison. Perline la console, lui fait raconter l'évènement. Cannelle se calme.	Constater qu'à travers une activité de compétition, il y a place pour un geste d'entraide.
	H I S T O I R E E N 3 I M A G E S	L A N G A G E
32.11 58s	1. Un orignal avait des beaux bois. 2. Ses bois ressemblaient tellement à des branches d'arbres. 3. Qu'un oiseau y a fait son nid.	Apprendre à mémoriser une histoire simple à l'aide d'illustrations.
	I N S E R T	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S
32.12 1min	Des enfants sont en train de se fabriquer des instruments de musique à partir d'objets simples: bobines de fil, clous, etc.	Inciter l'enfant à se fabriquer lui-même des objets "musicaux". M U S I Q U E Apprendre à faire des sons avec des objets familiers.

EMISSION 32 (suite)

SEQUENCE, DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	FANTAISISTES	SOCIO-AFFECTIF
32.13 1min 50s	Les 3 fantaisistes vont faire de la musique avec une boîte à café remplie de clous, de boutons, de cailloux, du papier sablé collé sur deux bouts de bois et des bouteilles remplies d'eau. Ils chantent la chanson des moutons en suivant le rythme avec leurs instruments.	Inciter à transformer des objets en leur assignant une autre fonction. MUSIQUE Chanter et marquer le rythme d'une chanson déjà apprise.
	INSERT	MUSIQUE
32.14 42s	Des enfants font des rythmes avec les instruments de musique qu'ils se sont fabriqués.	Inciter les enfants à faire des rythmes.
	FANTAISISTES	MOTRICITE
32.15 1min 15s	Passe-Carreau lance un fichu dans les airs et au moment où il touche le sol, elle s'assoit en même temps. Passe-Montagne essaie la même chose, mais s'assoit toujours trop tôt, ou trop tard.	Coordonner 2 actions se déroulant simultanément. Entraîner à relater des évènements en tenant compte de l'ordre d'exécution.
	INSERT	MATHEMATIQUES
32.16 1min	Une fillette ramasse ses jouets dans sa chambre et les range par catégorie.	Développer le désir de faire des expériences de classification.

EMISSION 32 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	PHONETIQUE	LANGAGE
32.17 1min 07s	Passe-Montagne ne trouvant pas son spaghetti assez épicé se permet de rajouter du poivre de cayenne, du piment fort... Comme c'est beaucoup trop fort, il se met à souffler: vers le haut, le bas, vers la gauche, la droite, devant...	Exercer les muscles respiratoires.
	CONFIDENCE	SOCIO-AFFECTIF
32.18 1min 24s	Passe-Partout a des objets qu'elle ne jetterait pour rien au monde. Chaque objet a un sens pour elle: un livre de ses 4 ans, son porte-monnaie, un cadeau de son grand-père, sa montre, un cadeau de sa mère pour son entrée à l'école. Des souvenirs qui sont d'une importance capitale pour elle.	Légitimer le comportement adopté par l'enfant lorsqu'il refuse qu'on jette ou donne des objets qui n'ont de valeur que pour lui-même.
	MISSION	MOTRICITE
32.19 45s	On voit plusieurs enfants marcher sur des boîtes de conserves vides retenues par des cordes qu'ils tiennent à la hauteur des genoux.	Apprendre à marcher en équilibre sans le support du pied posé directement sur le sol.

EMISSION NO. 33

ON SE PREPARE A HIBERNER

EMISSION 33 ON SE PREPARE A HIBERNER

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
33.01 5min 3s	F A N T A I S I S T E S Les fantaisistes jouent à hiberner. Passe-Partout est un écureuil et Passe-Carreau, un ours. Avant d'hiberner, ils mangent pour se garder "en force". L'ours hiberne sous la branche de sapin et l'écureuil dans un tronc d'arbre. Passe-Partout rappelle à l'enfant que l'écureuil ne s'endort pas pour l'hiver; il se promène. L'ours, par contre, va dormir jusqu'au printemps.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter l'enfant à faire des jeux dramatiques afin d'intégrer de nouvelles informations. S C I E N C E S Fournir de l'information sur le phénomène de l'hibernation.
33.02 19s	P O R T E - P L U M E S Porte-Plumes s'interroge sur les indices qui nous laissent croire que l'hiver est arrivé.	S C I E N C E S Apprendre à observer les changements de saisons.
33.03 1min 18s	O B S E R V A T I O N - I N F O R M A T I O N On observe un ours dans son habitat naturel: la forêt. On le voit se promener; il cherche un endroit pour hiberner...	S C I E N C E S Apprendre à observer les animaux de la nature.
33.04 2min 35s	M A R I O N N E T T E S Perline revient du travail, épuisée. Les enfants qui écoutent au mur s'en aperçoivent. Ils décident de préparer le souper. Fromage et pain feront d'excellents sandwiches.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter à être attentifs aux besoins exprimés par les autres. Inciter à poser des gestes d'autonomie.

EMISSION 33 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
33.05 49s	I N S E R T Des enfants vident une citrouille.	S C I E N C E S Susciter le goût de découvrir l'intérieur des légumes.
33.06 4min	F A N T A I S I S T E S Grand-mère et Passe-Partout ont mis des fruits en conserve. Il reste à faire l'étiquetage. Passe-Montagne écrit le nom des fruits sur chacune des boîtes et de l'autre côté, il colle le dessin représentant des fruits. Puis, il les range sur les étagères en faisant des pyramides.	M A T H E M A T I Q U E S Sensibiliser au monde du symbole. Sensibiliser à la notion de nombre décroissant et à la forme pyramidale. M U S I Q U E Apprendre une chanson. S C I E N C E S Observer la façon de sceller les boîtes de conserves.
33.07 55s	I N S E R T Des enfants allument une bougie dans la citrouille.	S C I E N C E S Montrer les transformations que donne l'éclairage.

EMISSION 33 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
33.08 5min 9s	C O N T E Dame poule a décidé un jour d'hiberner avec son ami l'ours. Elle a fait sa valise et y a mis tuque, foulard et mitaines. Elle rejoint son ami; mais l'ours s'endort alors que la poule commence à avoir froid et faim. Elle décide donc de retourner à son poulailler et de pondre son oeuf tous les jours.	S O C I O - A F F E C T I F Constater que ce n'est pas l'imitation mais ce qu'on aime faire et ce qu'on fait bien qui est important.
33.09 45s	I N S E R T Des enfants bricolent et utilisent des pépins séchés.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Inciter à bricoler en utilisant des éléments variés et peu coûteux.
33.10 3min	M A R I O N N E T T E S Les enfants ont préparé le souper pour Perline, fatiguée. Au menu: sandwiches au fromage. Les parents sont contents. En plus, Pruneau et Cannelle ont préparé un petit spectacle.	M U S I Q U E Donner l'occasion de réentendre des chansons. Donner le goût de s'exprimer par la musique. S O C I O - A F F E C T I F Inciter à prendre des initiatives.
33.11 58s	I N S E R T On voit un montage de collages fait avec des graines séchées.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Aider à apprécier le bricolage fait avec des éléments variés et peu couteux.

EMISSION 33 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
33.12 1min 57s	C O N F I D E N C E Passe-Partout savoure le plaisir de danser. Elle se sent légère, douce dans son corps, dans sa tête... Elle se sent bien !	S O C I O - A F F E C T I F Communiquer un plaisir de façon verbale et non-verbale.
33.13 45s	M I S S I O N Même que 33.05.	S C I E N C E S Même que 33.05.

EMISSION NO. 34

LES POMPIERS

EMISSION 34 LES POMPIERS

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
34.01 3min 14s	F A N T A I S I S T E S Les fantaisistes sont "très" incommodés par la fumée. Ils essaient de l'éliminer par tous les moyens. Ils toussent de plus belle. Passe-Carreau a trouvé la source de cette fumée: deux rôties brûlées. Julie arrive pour livrer une commande d'épicerie.	S C I E N C E S Sensibiliser à différents types de fumée et aux inconvénients qui en découlent.
34.02 1min 1s	I N S E R T Danielle nettoie sa bicyclette avant de la ranger pour l'hiver. Elle enlève la boue séchée, les feuilles mortes...	S O C I O - A F F E C T I F Inciter à faire des actions qui développent le sens des responsabilités.
34.03 4min 52s	M A R I O N N E T T E S Mélodie est à la recherche de Grande-Oreilles. C'est Cannelle qui le garde près d'elle: elle veut l'emporter à la maison. Cette situation donne à Carmine l'occasion de les faire jouer à un nouveau jeu.	S O C I O - A F F E C T I F Constater qu'on doit accepter de se séparer des objets qu'on aime. Découvrir les règles de fonctionnement d'une petite société.
34.04 1min 49s	C O N F I D E N C E Passe-Carreau a pris la bicyclette de Passe-Partout sans la lui demander. Passe-Partout est en colère; elle tient à ce qu'on lui demande la permission avant de prendre ses objets. Elle se promet bien d'en parler à Passe-Carreau et d'être très claire avec elle.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter à verbaliser la colère ressentie. Inciter à exprimer ses désirs par rapport au respect de soi et des choses qui nous appartiennent.

EMISSION 34 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
34.05 42s	I N S E R T Sophie joue au pompier.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter les enfants à jouer des rôles qui développent leur capacité d'identification.
34.06 3min 31s	D I V E R S Julie vient livrer une commande d'épicerie à Jérôme, qui est pompier. Il lui montre son masque à gaz, ses tuyaux, son canon incendie, ses haches, la sirène. Puis un coup de téléphone annonce un vrai feu. Tout le monde s'active.	S O C I O - A F F E C T I F Connaître le lieu de travail et le métier de pompier. S C I E N C E S Informer sur certains gros appareils servant en cas d'incendie.
34.07 53s	P H O N E T I Q U E On voit Passe-Montagne qui regarde un camion qui s'approche. Il imite le bruit croissant de la sirène à mesure que le camion s'approche. Le camion s'éloigne. Passe-Montagne fait le bruit décroissant de la sirène, etc...	L A N G A G E Explorer et contrôler les paramètres de la voix.
34.08 2min 56s	D I V E R S On assiste à un incendie. Une maison est en feu et on voit les pompiers à l'oeuvre.	S C I E N C E S Voir les différentes techniques utilisées pour contrôler un incendie.

EMISSION 34 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
34.09 55s	H I S T O I R E D E M E S 4 A N S Des enfants jouent au pompier avec des camions. Ils reprennent la comptine de Julie.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter les enfants à jouer des rôles.
34.10 2min 2s	D E V I N E T T E Passe-Carreau s'amuse à faire deviner aux enfants les vêtements qu'il lui manque pour être un pompier.	L A N G A G E Exercer à la généralisation, à l'analyse, au jugement et à la maîtrise.
34.11 11s	P O R T E - N E Z Porte-Nez dit: "Tu sens bon".	S C I E N C E S Exercer l'odorat de l'enfant.
34.12 4min 52s	M A R I O N N E T T E S Les enfants jouent aux crabes. Les filles sont les crabes poursuivis par Pruneau. Le grand-père se met de la partie. Tout le monde est "sur le bord de la mer". Doualé chante et grand-père décide de l'accompagner à l'harmonica.	M U S I Q U E Présenter une chanson antillaise. S O C I O - A F F E C T I F Faire connaître à l'enfant des éléments propres à la culture des habitants des Iles.
34.13 45s	M I S S I O N Même que 34.09.	S O C I O - A F F E C T I F Même que 34.09.

EMISSION NO. 35

ON JOUE

EMISSION 35 ON JOUE

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
35.01 2min 49s	M A R I O N N E T T E S Les enfants se préparent à jouer au petit chaperon rouge. Canelle va faire le petit chaperon rouge. Pruneau fera le chasseur, Rigodon le loup et la grand-mère sera jouée par Bijou, le chien de Rigodon.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter à jouer en groupe et à se répartir les rôles. Valoriser l'expression des désirs et des choix.
35.02 1min 22s	I N S E R T Des enfants font une ronde: "Promenons-nous dans le bois".	M U S I Q U E Inciter à chanter et à faire des rondes. S O C I O - A F F E C T I F Inciter à faire des jeux de groupe.
35.03 3min 25s	F A N T A I S I S T E S Passe-Partout a décidé d'imiter Passe-Montagne. Passe-Montagne n'en peut plus et cherche un moyen pour que ça cesse. Il doit trouver quelque chose que Passe-Partout ne sait pas faire. Il fait parler son soulier. Alors Passe-Partout fait parler sa mitaine.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter à dépasser la relation d'imitation et à la transformer. M A T H E M A T I Q U E S Favoriser la compréhension de nombres.

ÉMISSION 35 (suite)

SÉQUENCE/ DURÉE	SITUATIONS	DOMAINES DE DÉVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
35.04 45s	I N S E R T On apprend les chiffres 7 et 8 avec des enfants.	M A T H É M A T I Q U E S Apprendre les symboles numériques.
35.05 2min 2s	J E U D E B E R N A R D Passe-Carreau anime un petit cheval qui veut manger une pomme. Cette pomme est située au point numéro 8 du labyrinthe, à l'intérieur duquel voyage le petit cheval. Il essaie de trouver le bon chemin.	M A T H É M A T I Q U E S Apprendre à s'orienter.
35.06 4min 46s	M A R I O N N E T T E S Les enfants jouent au petit chaperon rouge. Cannelle qui incarne le petit chaperon rencontre le gros loup (Rigodon) qui veut bouffer le chaperon et la grand-mère. Bijou (la grand-mère) se fait manger et Rigodon prend sa place. Après avoir mangé le chaperon, le chasseur (Pruneau) le tue...	S O C I O - A F F E C T I F Favoriser la libération des fantasmes et l'expression des émotions par un jeu dramatique.
35.07 1min 19s	B E A U T É V I S U E L L E On voit des animaux dans la forêt.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Exercer à l'observation de la nature.

EMISSION 35 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
35.08 1min 7s	M O T R I C I T E Passe-Carreau explique à l'enfant qu'elle patinait sur "la bottine", mais qu'aujourd'hui elle sait bien patiner. Dans la maison, elle enlève ses souliers et glisse sur ses bas. Elle fait l'avion comme les vraies patineuses.	M O T R I C I T E Exercer les membres inférieurs en alternant. Exercer le sens de l'équilibre.
35.09 1min 3s	H I S T O I R E E N 3 I M A G E S Il était une fois un escargot qui trouvait trop petite la maison qu'il transportait. Un jour, il décide de déménager dans une nouvelle maison; mais elle était tellement grosse, qu'il n'était pas capable de la transporter.	L A N G A G E Exercer les enfants à la narration.
35.10 1min 54s	C O N F I D E N C E Passe-Partout vient d'acheter des raisins pour le souper de tout le monde. Elle les trouve tellement beaux, qu'elle se demande si elle pourrait en manger avant le souper. Mais ses amis n'en auront plus et elle aura moins faim. Elle ne sait pas quoi faire.	S O C I O - A F F E C T I F Soutenir la formation d'une conscience en représentant un dilemne.
35.11 1min 59s	M A R I O N N E T T E S Alors que Virgule est à faire ses devoirs, les 2 enfants tournent autour de lui, le chatouillent, "l'embêtent"... pour qu'il vienne chanter avec eux. Peine perdue... Alors les enfants commencent la chanson sans lui.	M U S I Q U E Entendre une chanson déjà connue.

EMISSION 35 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
35.12 19s	P O R T E - O R E I L L E S On entend la voix de Passe-Partout qui chante: "La nuit vient dans mon lit, jamais je ne m'ennuie". Porte-Oreilles demande: "Sais-tu qui chante cette chanson là ?"	S C I E N C E S Développer la discrimination auditive.
35.13 54s	F A N T A I S I S T E S On visite le poulailler, la porcherie, l'étable. Chacun des endroits visités donne lieu à une chanson spécifique.	S C I E N C E S Observer des bêtes et leur habitat spécifique. Observer la façon mécanique et manuelle de traire une vache. M U S I Q U E Apprendre une chanson
35.14 3min 6s	F A N T A I S I S T E S Passe-Carreau et Passe-Partout font un "rêve" commun. Elles entendent des bruits. Elles leur demandent de cesser. Puis elles décident d'attraper les sons doux et les sons forts et demandent aux enfants leur opinion.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter à établir une collaboration en vue d'un jeu commun. M U S I Q U E Discriminer et identifier des sons forts et des sons doux.
35.15 45s	M I S S I O N Même que 35.04.	M A T H E M A T I Q U E S Même que 35.04.

EMISSION NO. 36

HISTOIRE DE CHAISE

EMISSION 36 HISTOIRE DE CHAISE

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
36.01 3min 16s	F A N T A I S I S T E S Fardoche s'est fabriqué une chaise tout à fait farfelue. Sur une table, il a apporté tout ce qu'il fallait pour faire sa chaise. En animation on voit l'assemblage de la chaise et une mitaine, sur un bras de chaise, raconte comment on a fait la chaise.	S C I E N C E S Faire observer les transformations du billot de bois en pièces de formes variées. Présenter les différentes parties d'une chaise.
36.02 34s	I N S E R T Une fillette compare la dimension de trois chaises berçantes: une grande chaise, une moyenne chaise et une petite chaise.	M A T H E M A T I Q U E S Inciter à faire des comparaisons de dimensions. Permettre de faire une expérience de correspondance "terme à terme".
36.03 1min 31s	F A N T A I S I S T E S Passe-Partout a préparé pour Passe-Carreau un parcours qu'elle doit suivre pour atteindre une orange au centre. Le parcours est ponctué de flèches, et on peut lire "sens unique". Avec l'aide de l'enfant, elles cherchent à savoir de quel côté Passe-Carreau doit aller. Passe-Carreau fait le trajet sans se tromper et gagne son orange... en plastique.	M O T R I C I T E Attirer l'attention de l'enfant sur les symboles visuels indiquant les sens uniques et l'inciter à explorer l'espace en répétant un jeu semblable.

EMISSION 36 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
36.04 4min 19s	M A R I O N N E T T E S En écoutant la radio, Perline vient d'apprendre que les poules pondent plus d'oeufs au son d'une musique douce. Durant la journée Cannelle apprend de Perlin ce qu'est un sens unique. Avec Pruneau et Perlin, elle va jouer au sens unique. Elle réalisera que ce jour-là, elle a appris quelque chose.	S O C I O - A F F E C T I F Susciter le goût de faire de nouveaux apprentissages et faire découvrir qu'il est intéressant de les communiquer aux autres.
36.05 1min 55s	P H O N E T I Q U E Passe-Montagne imite le bruit que fait la hache, le bruit de l'arbre qui tombe, le bruit de la scie, le bruit d'un rabot, d'un marteau.	L A N G A G E Développer les muscles phonateurs en incitant l'enfant à imiter des bruits.
36.06 1min 25s	C O N F I D E N C E Passe-Partout réalise qu'elle aime clouer, scier, jouer au baseball... Même si Fardoche lui dit que ce sont des travaux de "garçons", elle a décidé que puisqu'elle aime faire ces choses, elle les fera.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter l'enfant à extérioriser le désir d'affirmer une idée personnelle. Aider l'enfant à se faire une idée personnelle sur les responsabilités que chacun peut assumer et le préparer à réagir face aux préjugés qui entourent souvent la répartition des tâches.
36.07 1min 1s	I N S E R T Un garçon fait la cuisine et une fille bricole.	S O C I O - A F F E C T I F Faire prendre conscience aux enfants que les rôles traditionnels peuvent changer.

EMISSION 36 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
36.08 2min 45s	F A N T A I S I S T E S On a disposé des bancs et des chaises en forme d'auto. Passe-Partout fait le bruit de l'auto. Passe-Montagne est surpris... Il voit de l'eau. On les retrouve en bateau. Passe-Montagne fait la barre. Passe-Partout la dirige. Passe-Montagne fait le bruit de la sirène. En regardant derrière, Passe-Partout voit les rails d'un chemin de fer... On les retrouve en train. Passe-Montagne fait le bruit du train. Puis, on les retrouve en avion...	M O T R I C I T E Favoriser l'éducation de la rapidité des réflexes. Mimer des attitudes. M U S I Q U E Donner le goût d'imiter spontanément des bruits. Idenfitier les bruits produits par différents moyens de transport.
36.09 1min 1s	D E V I N E T T E Passe-Carreau, à l'aide de questions, fait deviner aux enfants le canari qui est caché dans la cage.	L A N G A G E Exercer à la généralisation, à l'analyse et au jugement.
36.10 59s	H I S T O I R E D E M E S 4 A N S Sophie aide son père à déménager.	S O C I O - A F F E C T I F Prendre conscience de la capacité de l'enfant à rendre service.
36.11 12s	P O R T E - O R E I L L E S J'me demande si c'est la voix de Pruneau ou de Cannelle qu'on entend ? Le sais-tu, toi ?	S C I E N C E S Développer l'acuité auditive en incitant à identifier des voix par le timbre.

EMISSION 36 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
36.12 1min 10s	O B S E R V A T I O N - I N F O R M A T I O N On voit un bateau et les rails d'une voie ferrée.	S C I E N C E S Observer les caractéristiques de certains moyens de locomotion.
36.13 3min 31s	M A R I O N N E T T E S Les enfants jouent dehors à "saute mouton". Madame Coucou les appelle. Ne voulant pas rentrer, ils se cachent. Madame Coucou les trouve et se demande ce qu'ils ont à se cacher. Ils ont peur de se faire "tirer les oreilles". Mais là n'est pas son intention, Madame Coucou leur a préparé une petite collation. Les enfants réalisent qu'elle est bien gentille.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter l'enfant à modifier un comportement face à une personne. Désamorcer la tendance au préjugé.
36.14 1min 18s	H I S T O I R E D E M E S 4 A N S Un enfant s'habille pour aller jouer dehors	S O C I O - A F F E C T I F Faire prendre conscience à l'enfant de la capacité d'autonomie dans des gestes quotidiens.
36.15 16s	P O R T E - M A I N S Porte-Mains: J'aimerais te prendre.	S O C I O - A F F E C T I F Susciter le désir de manifester de l'affection.

EMISSION 36 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
36.16 55s	OBSERVATION - INFORMATION On voit un traversier industriel.	SCIENCES Observer un moyen de locomotion.
36.17 35s	PERCEPTION VISUELLE On voit un théâtre de marionnettes. On entend crier; le rideau s'ouvre et Cannelle apparaît. On voit son nom écrit, apparaître et disparaître plusieurs fois. On fait de même pour Pruneau.	LANGAGE Associer le mot écrit au personnage présenté.
36.18 46s	MISSION Même que 36.07.	SOCIO-AFFECTIF Même que 36.07.

EMISSION NO. 37

MATERIAUX ET OUTILS

EMISSION 37 MATERIAUX ET OUTILS

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
37.01 3min 36s	Rigodon a eu un vaccin. En jouant, Cannelle lui touche le bras. Perline explique à Cannelle le pourquoi des vaccins et à quel âge elle aura le sien. Elle apprend à Cannelle qu'elle a déjà eu des vaccins quand elle était petite. Rigodon nous parle des vétérinaires qui donnent des vaccins aux animaux.	Aider les enfants à accepter une réalité. S C I E N C E S Connaître les raisons qui motivent la vaccination préscolaire.
	I N S E R T	S O C I O - A F F E C T I F
37.02 1min 11s	On voit un enfant pendant que le médecin lui donne son vaccin.	Aider l'enfant à dominer son appréhension face à une nouvelle expérience.
	F A N T A I S I S T E S	S C I E N C E S
37.03 2min 52s	Passe-Montagne regarde les 2 filles déguisées en "filles de la construction". Passe-Montagne fouille dans le coffre. Passe-Partout et Passe-Carreau apportent un panneau de contreplaqué; Passe-Montagne ne comprend pas encore... Passe-Carreau et Passe-Montagne apportent du treillis métallique en plus... des briques, du ciment, une poulie, C'est une cage pour Passe-Montagne.	Faire connaître et identifier différents matériaux de construction. Faire connaître et identifier des outils.
	I N S E R T	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S
37.04 53s	Des enfants et un adulte construisent un cerf-volant.	Apprendre à construire un objet volant.

EMISSION 37 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	O B S E R V A T I O N - I N F O R M A T I O N	S C I E N C E S
37.05 47s	On voit des poules, des pintades qui se nourrissent et Fardoche explique ce qui se passe.	Voir comment certains animaux de la ferme se nourrissent.
	F A N T A I S I S T E S	S C I E N C E S
37.06 2min 31s	Passe-Partout et Passe-Carreau ont terminé leur cage à poules. Ceci donne lieu à une petite comptine où l'on parle de certains outils. Chacun des outils donne lieu à une exploitation du bruit qu'ils font.	Faire connaître certains outils et leur fonction respective. S O C I O - A F F E C T I F Développer le désir de faire plaisir. M U S I Q U E Faire apprendre une comptine à onomatopées.
	M A R I O N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
37.07 3min 30s	Ti-Brin "essaie" son cerf-volant avec Pruneau et Rigodon. Ti-Brin leur explique comment on fait. Les deux garçons essaient sans succès. Ti-Brin leur explique pourquoi: bois trop lourd, colle inadéquate pour le bois. Ti-Brin les aide à en faire un.	Inciter l'enfant à demander de l'aide quand il en a besoin. Faire réaliser que la collaboration dans l'exécution d'une tâche procure des résultats positifs. A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Inciter à bricoler. S C I E N C E S Apporter à l'enfant la connaissance de différents matériaux.

EMISSION 37 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	P H O N E T I Q U E	L A N G A G E
37.08 44s	Passe-Montagne est dans sa cage à poule, mais ne veut pas être une poule. Il est un ours. Mais il échappe, sans le vouloir, quelques "cot, cot, cot...".	Inciter à explorer les muscles phonateurs de la gorge. Favoriser l'exploration de diverses intonations.
	B E A U T E V I S U E L L E	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S
37.09 43s	En film, on voit plusieurs sortes de cerfs-volant. Des enfants, dehors, les manipulent.	Sensibiliser l'enfant au mouvement dans l'espace. Montrer l'action du vent sur les objets.
	I N S E R T	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S
37.10 34s	Des enfants découpent et font des mobiles.	Apprendre à faire des objets décoratifs.
	C O N T E	S O C I O - A F F E C T I F
37.11 4min 56s	Grand-mère conte l'histoire d'un petit oiseau qui avait peur de voler. Sa mère, pour l'aider, lui apporte 3 ballons qu'il tient par le bec. En battant des ailes, il réussit à s'envoler au-dessus des édifices, mais 2 grands oiseaux méchants percent ses ballons. Courageux, il bat des ailes plus vite et réussit à rester en vol. Il rejoint sa famille qui le fête.	Amener l'enfant à se rendre compte que les difficultés sont surmontables. Valoriser la victoire et l'effort sur soi-même.

EMISSION 37 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	I N S E R T	M O T R I C I T E
37.12 39s	Des enfants marchent en tenant une pomme de terre dans une cuillère. Ils essaient de ne pas l'échapper.	Exercer à la maîtrise corporelle et à l'équilibre.
	O B S E R V A T I O N - I N F O R M A T I O N	S C I E N C E S
37.13 1min 21s	On voit une poule dans le poulailler. Elle couve ses oeufs. Elle "couve" aussi le petit caneton. La voix de Fardoche décrit ce qui se passe.	Amener l'enfant à observer le comportement des poules face à leurs petits.
	C O N F I D E N C E	S O C I O - A F F E C T I F
37.14 2min 11s	Passe-Partout tente en vain de poser un poster. Elle se fâche, parce que, seule, elle est incapable de le faire tenir. Finalement, elle réalise qu'elle peut demander de l'aide à quelqu'un.	Inciter l'enfant à demander de l'aide quand il en a besoin plutôt que d'abandonner une tâche.
	M I S S I O N	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S
37.15 45s	Même que 37.09	Même que 37.09

EMISSION NO. 38

LE TEMPS DES FETES

EMISSION 38 - LE TEMPS DES FETES

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
38.01 3min 47s	F A N T A I S I S T E S Les fantaisistes sont à faire des beignes; ils roulent la pâte, font frire les beignes, mélangent le sucre et le beurre fondu. Passe-Montagne nous informe des ingrédients qui composent les beignes. On voit les beignes frire, gonfler, brunir. Selon les goûts, on ajoute du sucre en poudre, chocolat...	S O C I O - A F F E C T I F Développer le sens de la participation et de la préoccupation des goûts des autres. S C I E N C E S Faire constater que la pâte, en cuisant, épaissit et change de couleur.
38.02 1min	I N S E R T Des enfants aident un adulte à faire des biscuits en utilisant des moules.	S O C I O - A F F E C T I F Susciter le désir d'aider.
38.03 4min 52s	M A R I O N N E T T E S A la garderie, on est en train de décorer l'arbre de Noël. C'est l'occasion de reprendre la comptine des cristaux de Noël. Carmine la fait répéter à Mélodie, pendant que Cannelle et Rigodon font des guirlandes et que Pruneau se fait un Père Noël. Mélodie redit la comptine.	S O C I O - A F F E C T I F Susciter le désir de participer à la préparation de la fête de Noël. M U S I Q U E Faire mémoriser une chanson.
38.04 58s	I N S E R T Deux enfants admirent une vitrine du Temps des Fêtes.	S O C I O - A F F E C T I F Faciliter et soutenir chez l'enfant sa capacité d'émerveillement.

EMISSION 38 - (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
38.05 1min 36s	F A N T A I S I S T E S Passe-Partout a rencontré Madame Labrosse et son enfant. C'est le temps des fêtes et Madame Labrosse ne pourra fêter, faute d'argent. Ceci fait réfléchir les trois fantaisistes. Ils décident de donner aux Labrosse, nourriture, vêtements et jouets. Puis ils vont téléphoner à leurs amis pour qu'ils fassent de même.	S O C I O - A F F E C T I F Attirer l'attention sur le fait qu'il y a des personnes moins bien nanties. Faire voir une action concertée afin de venir en aide à d'autres.
38.06 1min 2s	B E A U T E V I S U E L L E On voit les décorations de la rue au temps des fêtes.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Permettre d'observer les couleurs et les jeux de lumière de la rue.
38.07 2min 35s	F A N T A I S I S T E S Les fantaisistes et des enfants "passent" la guignolée. Les enfants font de la musique avec divers instruments. Passe-Partout et Passe-Carreau sonnent aux portes, récitent la comptine de la mère Michou et reçoivent un petit quelque chose à mettre dans leurs sacs. Ils remettront ces dons aux Labrosse.	S O C I O - A F F E C T I F Sensibiliser au partage et à l'échange. M U S I Q U E Faire entendre différents instruments de musique.
38.08 1min 1s	I N S E R T Des enfants voient des vieux jouets remis à neuf.	S O C I O - A F F E C T I F Sensibiliser l'enfant à un geste social de récupération de matériel.

EMISSION 38 - (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
38.09 56s	H I S T O I R E E N 3 I M A G E S Image I: Pour Noël, une petite fille avait reçu un petit soleil. Image II: Mais elle ne pouvait jamais manger de crème glacée parce que le soleil faisait toujours fondre sa crème glacée. Image III: Alors, un jour, elle a envoyé son petit soleil dans l'ciel...	L A N G A G E Entraîner les enfants à l'écoute, à la narration. Entraîner l'oeil au mouvement de gauche à droite.
38.10 40s	I N S E R T Deux enfants découvrent le bonhomme gigueux.	M U S I Q U E Faire découvrir à l'enfant un instrument folklorique. Donner aux enfants le goût de danser la gigue.
38.11 1min 45s	C O N F I D E N C E Passe-Partout attend Noël avec impatience. Tout lui fait penser à Noël: les décorations, les rues, les sapins. Elle essaie de s'occuper le plus possible. Elle décore l'arbre, emballe ses cadeaux, fait de la cuisine, etc...	S O C I O - A F F E C T I F Retrouver différents états provoqués par l'attente d'un évènement heureux.
38.12 47s	H I S T O I R E D E M E S 4 A N S Daniel est capable d'attendre pour offrir son cadeau.	S O C I O - A F F E C T I F Témoigner de la fierté qu'on peut éprouver quand on a réussi à contrôler une impulsion.

EMISSION 38 - (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
38.13 4min	M A R I O N N E T T E S A la garderie, Carmine offre aux enfants son cadeau de Noël: le conte du bon gros père Noël et du petit écureuil gelé. Le père Noël avait donné tous ses cadeaux et était rentré chez lui. Grelot, l'écureuil, avait très froid dehors. Il était triste, car le père Noël n'était pas venu le voir. Finalement, gelé, il s'endort dehors. Le père Noël sort parce qu'il fait trop chaud chez lui. Il voit Grelot et le fera rentrer dans sa maison.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter l'enfant à prendre conscience du malheur des autres et à réagir.
38.14 45s	M I S S I O N On voit des images dans la rue au temps des fêtes.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Permettre d'observer les décorations et les jeux de couleurs du temps des fêtes.

EMISSION NO. 39

JOYEUX NOEL !

EMISSION 39 - JOYEUX NOEL

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	C O N T E	S O C I O - A F F E C T I F
39.01 3min 25s	Grand-mère raconte la naissance de Jésus: d'abord Marie et Joseph qui cherchent un endroit où Marie peut accoucher et les bergers qui arrivent à l'étable, guidés par l'étoile.	Satisfaire chez l'enfant le besoin inné de mysticisme et de religion.
	B E A U T E V I S U E L L E	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S
39.02 1min 18s	On présente à l'enfant des crèches de styles variés. On entend une voix chanter: "entre le boeuf et l'âne gris".	Sensibiliser l'enfant à la beauté en lui permettant d'admirer des crèches variées.
39.03 18s	P O R T E - O R E I L L E S On entend une musique exprimant des émotions.	M U S I Q U E Inciter l'enfant à écouter d'une façon active les bruits et la musique qui l'entourent.
	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
39.04 5min 02s	C'est la veille de Noël; les enfants sont incapables de s'endormir, ils sont impatients, se lèvent, vont voir au salon s'il y a des cadeaux. Grand-papa Bi les renvoie gentiment se coucher et leur promet qu'à minuit il sonnera 12 coups. A minuit, les enfants se rassemblent au salon.	Inciter l'enfant à exprimer des émotions. L'aider à accepter une contrainte et à prendre conscience du plaisir qu'on a à échanger.
	I N S E R T	S O C I O - A F F E C T I F
39.05 48s	Plusieurs enfants souhaitent Joyeux Noël.	Inciter l'enfant à entrer en relation et à donner de la joie.

EMISSION 39 - (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	P O R T E - M A I N S	S C I E N C E S
39.06 34s	Porte-Nez sent le sapin, le renifle: "que ça sent bon le sapin ! Joyeux Noël". Porte-Mains frotte, caresse une barbe de Père Noël: "quelle est douce, ma barbe ! Joyeux Noël".	Donner le goût à l'enfant d'utiliser d'une façon active les sens de l'odorat et du toucher.
	F A N T A I S I S T E S	S O C I O - A F F E C T I F
39.07 4min 19s	Il est minuit et c'est Noël. On échange ses cadeaux. Grand-mère a décidé de donner les bas à chacun. Chaque bas est identifié de façon à ce qu'on sache à qui il est destiné.	Sensibiliser l'enfant au plaisir que vivent ensemble des personnes qui s'aiment. Valoriser le partage et l'échange.
	H I S T O I R E D E M E S 4 A N S	S O C I O - A F F E C T I F
39.08 45s	Une fillette montre son cadeau à sa petite soeur.	Prendre conscience du partage avec un plus petit.
	M A R I O N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
39.09 5min 09s	Minuit a déjà sonné, c'est alors l'échange des cadeaux et des voeux de Noël. Mme Coucou apporte des poinsettias à la famille. Puis avant de partir, elle est invitée à écouter une comptine de Noël que lui offrent Pruneau , Cannelle et Rigodon.	Inciter l'enfant à exprimer ses émotions. Faire découvrir à l'enfant la joie du partage et de l'échange. S C I E N C E S Observer une plante. M U S I Q U E Inciter à exprimer des sentiments par les chansons et les comptines.

EMISSION 39 - (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	P O R T E - B O U C H E	S C I E N C E S
39.10 18s	Porte-Bouche déguste encore: "miam m m... que c'est bon une bûche en chocolat". Joyeux Noël!	Aider l'enfant à utiliser d'une façon active le sens du goûter.
	F A N T A I S I S T E S	S O C I O - A F F E C T I F
39.11 3min 3s	Les fantaisistes sont à préparer une surprise de Noël pour grand-mère. Puis, Passe-Partout fait son entrée déguisée en bergère. C'est alors que l'on chante la chanson: "d'où viens-tu bergère?" Tout le monde y participe, même grand-mère se joint au groupe.	Inciter l'enfant à extérioriser ses émotions. Faire partager la joie de faire plaisir. M U S I Q U E Faire entendre une chanson de Noël. Donner le goût de s'exprimer par le jeu dramatique.
	P O R T E - S - Y E U X	S C I E N C E S
39.12 23s	Porte-s-yeux cligne des yeux et dit: "si tu voyais ce que je vois!". Ca brille partout, ah! que c'est beau, Noël! Joyeux Noël!	Inciter l'enfant à regarder d'une façon active. L'inciter à s'émerveiller devant les choses belles à voir.
	C O N F I D E N C E	S O C I O - A F F E C T I F
39.13 1min 26s	Passe-Partout et grand-mère "savourent" la nuit qu'elles viennent de passer avec tous les gens qu'elles aiment. Tout le monde était heureux. Pour elles, ce fut un beau Noël !	Inciter l'enfant à exprimer verbalement des sentiments. Aider l'enfant à s'ouvrir au monde en l'incitant à regarder autour de lui.

EMISSION 39 - (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	M I S S I O N	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S
39.14 45s	Même que 39.02	Même que 39.02

EMISSION NO. 40

FLEURS SECHEES

EMISSION 40 - FLEURS SECHEES

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	M A R I O N N E T T E S	S C I E N C E S
40.01 4min 51s	Alakazou joue au jeu de Kim avec les enfants. Il cache et enlève un des objets. Les enfants doivent trouver lequel a disparu. Puis il enlève deux objets.	Cultiver la mémoire visuelle.
	P O R T E - S - Y E U X	S C I E N C E S
40.02 21s	Porte-s-yeux qui a vu les marionnettes jouer au jeu de Kim est très satisfait de leur performance "j'te dis qu'on voit tout nous! On a des bons yeux".	Inciter l'enfant à regarder d'une façon active.
	P H O N E T I Q U E	L A N G A G E
40.03 1min 05s	Passe-Montagne récite des rimes sur un air de comptine. Puis il les récite encore en s'accompagnant avec des cuillères et enfin il récite de façon à ce que l'enfant puisse l'apprendre.	Préparer les enfants à la poésie et les sensibiliser aux sonorités.
	F A N T A I S I S I E S	M U S I Q U E
40.04 3min 27s	Grand-mère a décidé de s'occuper de la chaussure détériorée de Passe-Montagne. Elle va rendre visite au cordonnier qui lui permet de le regarder travailler. Il découpe une semelle, la colle, il coud à la machine, il repose un talon.	Faire entendre une chanson à thème renforçant la connaissance acquise. S C I E N C E S Faire connaître un métier, en faire comprendre l'utilité et l'habilité qu'il requiert.

EMISSION 40 - (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	I N S E R T	S O C I O - A F F E C T I F
40.05 46s	Un enfant cire ses chaussures. Il utilise la bonne cire et la bonne couleur. Puis il les frotte pour les faire briller.	Inciter l'enfant à prendre soin de ses effets personnels.
	F A N T A I S I S T E S	M U S I Q U E
40.06 48s	Passe-Montagne et Grand-mère chantent la chanson: "Ah, c'était un p'tit cordonnier".	Entendre une chanson.
	B E A U T E V I S U E L L E	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S
40.07 27s	On voit des oies qui sont en train de manger des graines. C'est Passe-Partout qui fait la narration.	Sensibiliser l'enfant au mode d'alimentation de certains animaux.
	F A N T A I S I S T E S	S C I E N C E S
40.08 2min 28s	Julie joue le rôle de la fleuriste. Passe-Partout entre dans le magasin à la recherche de certaines fleurs. Julie lui montre les fleurs coupées, les plantes vertes et les fleurs séchées que finalement Passe-Partout achètera,	Faire connaître un métier. Sensibiliser à la beauté des fleurs.

EMISSION 40 - (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	J E U D E B E R N A R D	M A T H E M A T I Q U E S
40.09 1min 18s	Passe-Carreau montre à l'enfant une partie seulement de certains objets; puis elle découvre ensuite l'objet au complet.	Exercer à l'observation et à la reconnaissance de la partie composant un tout.
	M A R I O N N E T T E S	M U S I Q U E
40.10 3min 54s	Pruneau a tendu une ficelle entre 2 poteaux de lit où il a accroché 3 cuillères différentes: à soupe, à thé, mini-cuillère. Avec une cuillère en main, il invente des rythmes. Cannelle invente des mots en suivant les rythmes de Pruneau.	Sensibiliser au rythme. Susciter le désir d'en créer.
	C O N F I D E N C E	S O C I O - A F F E C T I F
40.11 1min 21s	Passe-Partout est fière du bouquet qu'elle a acheté chez le fleuriste. Elle raconte que ça faisait longtemps qu'elle le désirait, mais elle n'avait pas assez de sous. Elle a économisé et réussi à avoir assez d'argent pour l'acheter.	Aider l'enfant à identifier ses désirs et à les valoriser en passant à l'action.
	H I S T O I R E D E M E S 4 A N S	S O C I O - A F F E C T I F
40.12 45s	Julie a cueilli des fleurs qu'elle a fait sécher la tête en bas. C'est pour décorer sa chambre.	Inciter l'enfant à poser des gestes qui lui procureront des plaisirs à long terme.

EMISSION 40 - (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	B E A U T E V I S U E L L E	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S
40.13 1min 20s	Fardoche nous parle des oies: de leur cou, leur plumage brun, blanc, gris...	Apprendre les caractéristiques de certains animaux.
	J E U D E B E R N A R D	M A T H E M A T I Q U E S
40.14 1min 55s	Passe-Carreau passe le foulard à 7 boutons et boutonnières autour de la tête du serpent. Elle attache un à un bouton et boutonnière pour que l'enfant voit bien qu'à chaque bouton correspond une boutonnière.	Sensibiliser à l'énumération de 1 à 7. Faire vivre des expériences de correspondance "terme à terme" et "plusieurs à plusieurs" en utilisant le nombre 7.
	F A N T A I S I S T E S	M U S I Q U E
40.15 1min 36s	Passe-Montagne chante: "La mère Nicolas". Près de lui, 7 enfants sont placés par ordre de grandeur. Ils miment la chanson et à chaque couplet, un enfant quitte le groupe.	Apprendre une chanson nouvelle. Inciter au mime.
		M A T H E M A T I Q U E S
		Favoriser l'apprentissage de l'énumération descendante: de 7 à 1.
	M I S S I O N	S O C I O - A F F E C T I F
40.16 45s	Même que 40.05	Même que 40.05

EMISSION NO. 41

LE PAPIER

EMISSION 41 - LE PAPIER

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
41.01 2min 10s	F A N T A I S I S T E S André a collé du papier tenture sur un mur de la cuisine de grand-mère. Mais grand-mère n'aime pas beaucoup la tapisserie d'André. De plus, André, en posant son papier tenture, en a collé par dessus la porte.	S C I E N C E S Amener à observer différents types de papier. Apprendre à utiliser le papier. Sensibiliser à la récupération.
42.02 23s	P O R T E - B O U C H E Porte-Bouche nous dit qu'il aime manger, qu'il trouve tout bon.	S C I E N C E S Inciter les enfants à utiliser le sens du goûter.
41.03 4min 16s	F A N T A I S I S T E S André revient de l'épicerie. Dans son sac, il y a du papier: des papiers mouchoirs, du papier de toilette, des essuie -tout. Chacun a sa fonction. Grand-mère fait réaliser à André qu'il utilise beaucoup trop de papier: c'est du gaspillage. Le papier c'est précieux, il vient des arbres. Une vieille guenille remplacera très bien les essuie -tout.	S C I E N C E S Amener à observer différents types de papier. Apprendre à utiliser le papier avec circonspection. Sensibiliser à la récupération.
41.04 1min 9s	O B S E R V A T I O N - I N F O R M A T I O N On voit le cheminement que subit le bois pour devenir du papier.	S C I E N C E S Observer le monde végétal et faire découvrir les transformations subies par le bois pour devenir papier.

EMISSION 41 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
41.05 45s	I N S E R T On voit des enfants en train d'expérimenter différents types de papier. Un enfant met de l'eau sur du papier ciré et un autre sur un papier absorbant.	S C I E N C E S Donner le goût d'apprendre en faisant des expériences.
41.06 2min 17s	M A R I O N N E T T E S Cannelle arrive dans la chambre, essoufflée. Son coeur bat vite. Pruneau a une "invention" pour écouter les coeurs: un rouleau de papier de toilette. Il écoute le coeur de Cannelle: elle est vivante. Les enfants partent à la recherche de ce qui est vivant.	S O C I O - A F F E C T I F Susciter le désir d'aller consulter les autres pour compléter son information. S C I E N C E S Susciter le désir de découvrir la vérité à propos de la vie. Susciter le désir de chercher par soi-même l'information requise.
41.07 34s	H I S T O I R E D E M E S 4 A N S Un enfant nous dit qu'il sait reconnaître différentes sonneries.	S O C I O - A F F E C T I F Exercer la discrimination auditive.

EMISSION 41 - (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
41.08 2min 54s	F A N T A I S I S T E S Les trois fantaisistes sont en train de faire une murale en collant différentes sortes de papier. André veut les aider, mais peine perdue. Alors il pense à tout le papier qu'il pourrait leur apporter. Il revient avec différentes sortes de papier.	S C I E N C E S Présenter différents types de papier et leurs caractéristiques. A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Montrer l'utilisation du papier dans une expression artistique.
41.09 1min	I N S E R T Des enfants font du collage avec différentes sortes de papier: ils le collent, le déchirent, le découpent. Il y a une comptine associée au collage et au découpage du papier.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Donner le goût de s'exprimer au moyen d'un collage.
41.10 1min 5s	H I S T O I R E E N 3 I M A G E S C'est l'histoire d'une chaise qui avait une bouche. Un jour, quelque chose qu'elle n'aimait pas a voulu s'asseoir sur elle. Alors elle lui a mordu les fesses.	L A N G A G E Exercer les enfants à la narration.

EMISSION 41 - (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
41.11 3min 36s	M A R I O N N E T T E S Les enfants questionnent les gens qu'ils connaissent sur ce qui est vivant. Ils vont voir leur mère qui leur dit que tout ce qui respire est vivant. Madame Coucou leur explique que tout ce qui est en vie, grandit, comme ses plantes. Ti-Brin dit que toute chose qui bouge est en vie. Et grand-père Bi leur explique que tout ce qui nait, grandit et meurt est vivant.	S O C I O - A F F E C T I F Susciter le désir d'aller consulter les autres pour compléter son information. S C I E N C E S Susciter le désir de découvrir la vérité sur la vie.
41.12 58s	O B S E R V A T I O N - I N F O R M A T I O N On voit des fleurs qui s'ouvrent.	S C I E N C E S Observer les phénomènes propres à la vie.
41.13 30s	P O R T E - P L U M E S J'me demande pourquoi les fleurs sont en vie, puisqu'elles ne parlent pas. Le sais-tu, toi ?	S C I E N C E S Développer la curiosité intellectuelle.
41.14 1min 51s	M A R I O N N E T T E S Pruneau et Cannelle discutent sur ce qui est vivant: une souris, des jouets, un caillou et les nuages.	S O C I O - A F F E C T I F Apprendre à respecter l'opinion de chacun. S C I E N C E S Fournir des informations sur ce qu'est la vie.

EMISSION 41 - (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
41.15 1min 16s	I N S E R T On voit des enfants en train de décorer une petite maison avec des bonbons de différentes formes et différentes couleurs.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Inciter l'enfant à fabriquer des objets simples avec des petits riens.
41.16 1min 58s	C O N F I D E N C E Passe-Partout et Passe-Carreau regrettent l'accueil qu'elles ont réservé à André quand il leur a offert son aide. Elles étaient concentrées dans leur travail et ne voulaient pas être dérangées. Elles regrettent et se promettent de l'inviter à souper.	S O C I O - A F F E C T I F Sensibiliser l'enfant aux comportements d'accueil qu'il doit développer.
41.17 45s	M I S S I O N Même que 41.09.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Même que 41.09.

EMISSION NO. 42

LE VENT

EMISSION 42 - LE VENT

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
42.01 2min 4s	F A N T A I S I S T E S Passe-Partout et Passe-Carreau sont dans la cour en train de balayer les feuilles mortes. Tranquillement, le vent va se lever. Passe-Partout apprécie davantage le soleil et un petit vent doux. Passe-Carreau aime bien ce vent un peu plus fort. Mais le vent a aussi ses inconvénients.	S C I E N C E S Rappeler certaines sensations que peut procurer le vent. Faire réaliser que le vent a une action sur les personnes et les objets.
42.02 1min 5s	B E A U T E V I S U E L L E On voit des voiliers sur l'océan, poussés par le vent.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Faire observer un phénomène météorologique: le vent.
42.03 3min 35s	M A R I O N N E T T E S Cannelle va voir un spectacle de ballet avec Mélodie et sa mère. Elle "parade" avec sa robe neuve. Pruneau, qui n'est pas invité au spectacle n'est pas content et boude dans son coin. Cannelle a le malheur de renverser du jus sur sa robe neuve.	S O C I O - A F F E C T I F Acréditer auprès de l'enfant son juste désir d'être joliment vêtu.
42.04 1min 12s	I N S E R T Un enfant possède trois cloches qu'il fait tinter.	S O C I O - A F F E C T I F Faire entendre différents sons de cloche reliés à leur grosseur.

EMISSION 42 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
42.05 4min 40s	C O N T E C'est l'histoire de Tatou qui aimait collectionner. Il aimait beaucoup les bouteilles. Ses amis lui ont demandé s'il mettait du vent dans ses bouteilles. Il décida de capturer les vents. Mais ceux-ci se lamentaient dans les bouteilles. Une nuit, le vent tempête passa. Il entendit ses amis se lamenter; il souffla si fort que les bouchons éclatèrent et les vents s'envolèrent. Tatou leur promit de ne plus mettre de bouchons.	S O C I O - A F F E C T I F Enrichir l'imaginaire tout en offrant un contenu dans lequel l'enfant puisse se projeter.
42.06 39s	B E A U T E V I S U E L L E On voit des canards sur un étang et on entend la chanson: "V'la l'bon vent".	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Faire entendre une chanson folklorique et sensibiliser à la beauté des bêtes dans leur habitat naturel.
42.07 2min 34s	F A N T A I S I S T E S Passe-Montagne se fait sécher les cheveux. Mais le séchoir tombe en panne. Comment faire du vent ? Il ouvre la fenêtre . Passe-Carreau lui fait du vent en ouvrant et en fermant la porte et en soufflant sur ses cheveux. Passe-Partout et Passe-Carreau font du vent avec leurs mains. Et puis, on utilise l'aspirateur.	M O T R I C I T E Inciter à expérimenter par son corps les effets du déplacement d'air. S C I E N C E S Inciter à expérimenter à partir d'objets, la projection de l'air.

EMISSION 42 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
42.08 31s	P O R T E - S - Y E U X Porte-Oreilles entend le vent. Porte-s-yeux voit les choses que le vent fait bouger. Porte-Oreilles conclut en disant: "On ne le voit pas, mais on l'entend".	S C I E N C E S Inciter à regarder d'une façon active.
42.09 57s	O B S E R V A T I O N - I N F O R M A T I O N On voit des légumes sur une table. En animation ils se placent de telle sorte, que l'on voit Madame Chou avec 3 petits enfants. Chacun des personnages se forme légume par légume.	S C I E N C E S Observer les différences dans les légumes.
42.10 3min 11s	M A R I O N N E T T E S Pruneau boude; il aurait aimé, lui aussi, aller au spectacle. Perlin tente de le distraire. D'abord, très amer, il finit par se consoler et se dire que la prochaine fois c'est lui qu'on invitera. Puis, il se décide à dessiner Cannelle dans sa nouvelle robe et de lui donner son dessin.	S O C I O - A F F E C T I F Montrer à l'enfant qu'une contrariété peut être surmontée en posant des actes positifs.
42.11 2min 30s	J E U D E B E R N A R D Passe-Carreau a devant elle 4 bols de couleurs différentes. Devant chacun des bols, un fruit différent. Elle cache un à un les fruits sous les bols. Puis elle demande à l'enfant de deviner quel fruit se trouve sous tel bol.	M A T H E M A T I Q U E S Exercer la mémoire visuelle chez l'enfant.

EMISSION 42 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
42.12 1min 34s	M A R I O N N E T T E S Les enfants voudraient que le grand-père invente une histoire. Il prend son temps. Finalement, les enfants vont en inventer une. C'est d'abord Pruneau, puis Cannelle. Finalement, ils vont inventer une histoire à trois, chacun faisant son petit bout.	S O C I O - A F F E C T I F Former le jugement vis-à-vis certaines règles du comportement social. M U S I Q U E Apprendre une chanson.
42.13 1min 37s	C O N F I D E N C E Passe-Partout a rencontré un garçon qui lui a parlé avec des drôles de mots. D'abord, elle n'a pas compris, puis il lui a fait des gestes. Là, elle a saisi qu'il voulait jouer avec elle. C'était un espagnol. Ils ont joué tout l'après-midi et elle a appris d'autres mots.	S O C I O - A F F E C T I F Favoriser une attitude positive vis-à-vis les langues étrangères et les autres ethnies.
42.14 45s	M I S S I O N Des enfants jouent dans les feuilles à l'automne.	M O T R I C I T E Favoriser les jeux au grand air.

EMISSION NO. 43

NOM ET IDENTITE

EMISSION 43 NOM ET IDENTITE

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
43.01 3min 05s	La mère de Ti-Brin a dit à Cannelle qu'elle ressemblait à son frère comme 2 gouttes d'eau. Cette intervention donne lieu a bien des constatations chez les enfants. Cannelle parle de leurs yeux ronds qui semblent pareils. Pruneau trouve les siens plus gros... Même chose pour les cheveux qui sont différents, le rire, la voix... et leur nom écrit sur "leur" boîte à lunch.	Aider l'enfant à prendre conscience de sa valeur propre, en l'incitant à découvrir divers aspects de lui-même.
	I N S E R T	S O C I O - A F F E C T I F
43.02 1min 02s	Des enfants ayant terminé leur dessin, écrivent leur nom au bas de la feuille. On entend dire "ça c'est mon nom".	Inciter l'enfant à reconnaître ce qui lui appartient personnellement.
	P O R T E - P L U M E S	S C I E N C E S
43.03 17s	J'me demande comment je m'appelle? Le sais-tu toi?	Exercer les enfants à la réflexion personnelle.
	F A N T A I S I S T E S	S C I E N C E S
43.04 4min 21s	C'est la nuit et on dort. Un bruit réveille Passe-Montagne; des craquements lui font peur. Il va vers le lit de Passe-Carreau, la réveille. Ensemble ils écoutent les bruits, s'énervent. Puis résignés, ils vont voir les causes du bruit. C'est Passe-Partout qui mange des chips dans la cuisine.	Inciter l'enfant à verbaliser les sentiments qu'il éprouve. Encourager l'enfant à dominer sa peur. Inciter l'enfant à chercher la cause de sa peur.

EMISSION 43 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	P O R T E - O R E I L L E S	S C I E N C E S
43.05 19s	Porte-Oreilles écoute le silence. J'entends, j'entends. Qu'est-ce que j'entends? Le silence...	Exercer à l'écoute active.
	M O T R I C I T E	M O T R I C I T E
43.06 1min 40s	Passe-Carreau imite Passe-Partout quand elle s'est levée pour aller manger ses chips. Passe-Carreau se lève rapidement puis se dit que Passe-Partout a dû se lever très lentement pour ne pas faire de bruit. Tout se fait avec le plus grand calme.	Inciter l'enfant à vivre diverses possibilités du corps, globalement et partiellement. Inciter à poser des gestes avec délicatesse.
	H I S T O I R E D E M E S 4 A N S	S O C I O - A F F E C T I F
43.07 43s	"Avant j'voulais toujours que papa reste avec moi jusqu'à ce que je dorme pour vrai. Mais là, je m'endors tout seul, maintenant",	Inciter l'enfant à acquérir plus d'autonomie.
	M A R I O N N E T T E S	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S
43.08 3min 07s	Les enfants se sont fabriqués un téléphone avec des boîtes de sonserves. La sonnerie du "vrai" téléphone retentit et Cannelle répond. C'est pour Perline. Pruneau téléphone à sa mère pour lui dire le message et Cannelle a hâte de pouvoir écrire les messages.	Susciter le désir de bricoler afin de cultiver son imagination. S O C I O - A F F E C T I F Susciter le désir de bien se nommer et prononcer. Sensibiliser à recevoir et transmettre des messages téléphoniques.

EMISSION 43 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	I N S E R T	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S
43.09 1min 06s	Deux enfants mangent des fruits secs. Avec des raisins, ils s'amusent à faire des routes.	Favoriser le bricolage en utilisant des objets simples. S C I E N C E S Susciter le désir de bien s'alimenter en présentant des fruits secs.
	F A N T A I S I S T E S	S C I E N C E S
43.10 5min 07s	Passe-Partout est malade d'avoir mangé tant de chips. Les 2 autres ont décidé de lui montrer quels sont les aliments bons pour la santé. Passe-Carreau et Passe-Montagne font deviner à Passe-Partout ce qu'il y a derrière leur dos par des indices.	Développer des habitudes de saine alimentation. Présenter par un jeu de devinettes, 4 catégories d'aliments essentiels à la santé.
	M A R I O N N E T T E S	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S
43.11 3min 24s	Virgule a fait un gros dé et a tracé les points avec un crayon feutre. Il lance le dé en l'air et Cannelle doit trouver de quel nombre il s'agit. Elle prend ses aimants et les place de la même façon que le dé. Elle regarde la face du dé et reconstruit la même figure.	Inciter à utiliser du matériel maison et à se faire des jeux. M A T H E M A T I Q U E S Aider à saisir globalement un nombre permettant une correspondance.
	I N S E R T	M A T H E M A T I Q U E S
43.12 58s	Deux enfants jouent avec des dés. Ils jettent des dés sur une table et le nombre le plus haut l'emporte.	Inciter à exercer sa perception visuelle avec un groupe d'éléments correspondant à un nombre.

EMISSION 43 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	C O N F I D E N C E	S O C I O - A F F E C T I F
43.13 1min 41s	Passe-Partout est avec Papillon. Elle l'appelle, et il ne bouge pas. Elle réalise que ce n'est pas gentil de ne pas l'appeler par son nom. "Notre nom c'est à nous".	Contribuer au développement de la personnalité de l'enfant en renforçant chez lui le sentiment de fierté qu'il ressent à posséder un prénom.
	M I S S I O N	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S
43.14 45s	Même que 43.09	Même que 43.09

EMISSION NO. 44

LA BIBLIOTHEQUE

EMISSION 44 LA BIBLIOTHEQUE

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
44.01 4min 50s	F A N T A I S I S T E S Il y a une panne d'électricité chez les deux filles. Elles téléphonent chez grand-mère pour savoir si la panne est généralisée. André accourt chez les filles pour réparer cette panne. "Connaisseur", il leur explique d'où vient l'électricité et se rend aux fusibles. Il en remplace un et la lumière revient.	S C I E N C E S Amener graduellement l'enfant à constater que le pouvoir électrique et la lumière relèvent davantage d'un phénomène physique que d'un phénomène magique.
44.02 1min 3s	P H O N E T I Q U E Passe-Montagne a de la difficulté avec le mot électricité. Il se reprend quelques fois et réussit à bien le prononcer.	L A N G A G E Exercer l'enfant à la prononciation.
44.03 43s	I N S E R T Un enfant allume une lumière pour lire et remarque que le plafonnier est resté allumé ainsi qu'une autre lampe. Il se lève et ferme les deux lumières.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter l'enfant à économiser l'énergie.

EMISSION 44 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
44.04 3min 27s	M A R I O N N E T T E S Alakazou apparaît à l'écran dans la grande "noirceur". Il ne voit pas les Poussinots. Alors il allume une grosse allumette en bois. Et avant qu'elle ne s'éteigne, il allume la bougie. Et pour voir encore mieux, il allume un feu de Bengale. Puis il allume une lampe bleue et une lampe à batteries. A la fin, le soleil luit et éclaire totalement Alakazou.	S C I E N C E S Présenter des éléments qui produisent de la lumière. M U S I Q U E Faire apprendre une comptine à thème.
44.05 21s	P O R T E - S - Y E U X Porte-s-yeux récite la comptine: "Il fait noir, noir; je veux voir, voir; clic! ... il fait clair; vive la lumière".	S C I E N C E S Observer les changements d'intensité de lumière.
44.06 5min 2s	F A N T A I S I S T E S Passe-Partout entre dans une bibliothèque où Julie est en train de lire un conte aux enfants. L'histoire de la petite fille, qui, fatiguée d'avoir marchée, entre dans la maison des trois ours. Elle mange le gruau de bébé ours, s'assoit dans sa chaise et se couche dans son lit. Quand les ours l'aperçoivent dans le lit, elle s'enfuit en courant. Bébé ours aurait bien aimé jouer avec Boucle d'Or...	S O C I O - A F F E C T I F Faire connaître à l'enfant ce qu'est une bibliothèque publique et susciter chez lui le plaisir d'y aller. Sensibiliser l'enfant au monde de l'écrit.

EMISSION 44 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
44.07 1min 5s	OBSERVATION-INFORMATION On voit un bibliobus en opération.	SCIENCES Présenter aux enfants n'ayant pas accès à une bibliothèque municipale, le bibliobus offrant un service similaire.
44.08 2min 18s	FANTAISISTES On voit Passe-Partout à la bibliothèque. Julie la reçoit au comptoir. Elle lui dit que si elle veut, elle peut emprunter des livres. Passe-Partout se met à fouiller.	SOCIO-AFFECTIF Faire connaître à l'enfant ce qu'est une bibliothèque publique et susciter chez lui le plaisir d'y aller. Sensibiliser l'enfant au monde de l'écrit.
44.09 35s	HISTOIRE DE MES 4 ANS Daniel revient de la bibliothèque avec sa mère.	SOCIO-AFFECTIF Susciter l'intérêt chez l'enfant pour la lecture.
44.10 5min 4s	MARIONNETTES Les trois enfants sont couchés mais ne dorment pas. Ils jouent à se faire des peurs. Chacun raconte aux autres une histoire "vécue"... On finit par avoir peur..., il fait si noir dans la chambre... Finalement Mélodie ouvre la lumière. Et l'on récite la comptine de: "Il fait noir, noir, noir...".	SOCIO-AFFECTIF Encourager l'enfant à donner libre cours à son imagination. MUSIQUE Faire répéter une comptine afin que l'enfant la mémorise.

EMISSION 44 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
44.11 2min 3s	C O N F I D E N C E Passe-Partout aime à penser que parfois elle est une géante qui soulève des caisses, qui prend une montagne dans ses mains. Une géante qui serait assez grande pour sauter par-dessus tout le monde, même par-dessus les nuages.	S O C I O - A F F E C T I F Encourager l'enfant à exercer son pouvoir imaginaire. Démontrer à l'enfant la satisfaction qu'on peut éprouver à devenir momentanément un être doué de pouvoir magique.
44.12 45s	M I S S I O N On voit un fantôme qui bouge de droite à gauche.	S O C I O - A F F E C T I F Susciter le désir de jouer la comédie afin de dédramatiser ses peurs.

EMISSION NO. 45

ARRETEZ DE POUSSER

EMISSION 45 ARRETEZ DE POUSSER

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
45.01 5min 40s	F A N T A I S I S T E S Passe-Montagne est couché. La sonnerie du cadran le réveille à plusieurs reprises. Passe-Montagne se lève, il met deux rôties dans le grille-pain mais oublie de le brancher. Il prépare son bain mais ne met pas le bouchon. On sonne: c'est Passe-Carreau.	M O T R I C I T E Faire vivre à l'enfant une activité d'ordre temporel sur le plan perceptif.
45.02 46s	I N S E R T Des enfants font pivoter plusieurs sortes d'objets: une petite toupie, une assiette en métal, une plus grosse toupie et un objet à tige.	S C I E N C E S Apprendre aux enfants les caractéristiques de la spirale.
45.03 2min 36s	M A R I O N N E T T E S Pruneau a lancé par mégarde son ballon sur la plante de Perline. Celle-ci est fâchée de l'attitude de Pruneau qui n'a pas réfléchi. Pruneau est triste, il décide d'aller dans sa chambre. Une fois seul, il se fâche contre le ballon, contre lui-même, contre Perline lui disant qu'il ne l'aime plus, puisqu'elle ne l'aime plus. Et finalement, il trouve un moyen de sauver la plante. Il le dit à Perline qui est d'accord.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter à formuler des demandes dans le but de satisfaire le besoin d'être traité de façon spéciale.

EMISSION 45 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
45.04 3min 4s	F A N T A I S I S T E S Passe-Montagne est amoureux des spirales. Il ne veut autour de lui que des spirales. Passe-Partout sceptique, lui dit qu'il n'y a pas dans la pièce que des spirales. Passe-Montagne lui indique le ressort qui est en forme de spirale, la perruque en "boudins", la plante grimpante enroulée autour de la bibliothèque et le fil du téléphone en spirale, etc.	M O T R I C I T E Inciter l'enfant à exercer son habileté de préhension dans un geste rotatif du poignet. S C I E N C E S Inciter l'enfant à expérimenter certains mouvements: pivoter, tourner.
45.05 46s	I N S E R T Des enfants fabriquent des spirales et des mobiles.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Inciter les enfants au bricolage.
45.06 5min 53s	C O N T E C'est l'histoire du Ratapadou qui savait compter. Le gros lion et le crocodile demandent à Ratapadou de compter leurs dents. Ils lui montrent leurs dents et cela effraie Ratapadou. Un petit lutin apparaît pour l'aider. Il lui offre une dent magique. Ratapadou doit souffler 3 fois sur la dent et les animaux se changent en statue. Ratapadou essaie le truc et les animaux figent. Il peut ainsi compter toutes les dents.	S O C I O - A F F E C T I F Sensibiliser au plaisir de savoir compter.

EMISSION 45 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
45.07 1min 38s	F A N T A I S I S T E S Passe-Montagne a les yeux bandés et tente de deviner quel objet Passe-Partout fait tourner. A chaque fois qu'il doit deviner, Passe-Montagne fait une rotation sur lui-même. A la fin, le mal de coeur commence à se faire sentir.	M A T H E M A T I Q U E S Eveiller la curiosité sur une forme particulière: la spirale et inciter à la retrouver dans différents objets.
45.08 42s	B E A U T E V I S U E L L E On voit plusieurs mobiles différents.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Observer des formes variées faites à partir d'objets familiers.
45.09 3min 25s	M A R I O N N E T T E S Les enfants font de la "traîne sauvage". D'abord ils montent en haut de la pente, et le premier à descendre c'est Pruneau. Quand c'est le tour de Cannelle, Pruneau la pousse "trop vite". Elle n'était pas prête, ses pieds étaient mal placés. On se met d'accord et tout recommence.	S O C I O - A F F E C T I F Faire prendre conscience à l'enfant que le rythme des autres est souvent différent du sien et l'inciter à respecter ce mode de fonctionnement.
45.10 2min 7s	C O N F I D E N C E Passe-Partout arrive de dehors, fâchée. On l'a poussée dans l'autobus. Elle voulait descendre à l'arrêt. Personne de la laissait passer. Elle avait beau leur demander, on ne l'entendait pas. Puis, on l'a bouscoulée, on a presque arraché tuque et mitaines.	S O C I O - A F F E C T I F Faire prendre conscience à l'enfant des difficultés qu'on éprouve à se frayer un chemin dans la foule.

EMISSION 45 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
45.11 45s	M I S S I O N Des enfants glissent sur des "soucoupes" et s'entraident.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter à jouer avec les autres en harmonie.

EMISSION NO. 46

JE ME BROSSE LES DENTS

EMISSION 46 JE ME BROSSE LES DENTS

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	F A N T A I S I S T E S	S C I E N C E S
46.01 3min	Fardoche arrive chez les 3 fantaisistes. Il surprend Passe-Partout en train de faire un château de cartes ; Passe-Montagne vient de se laver les dents avec de la crême à barbe. On se moque gentiment de lui, puis on regarde le brochet qu' a rapporté Fardoche. Et Passe-Montange se reprend, et brosse ses dents, les incisives, les canines, les molaires,	Fournir de l'information sur la dentition des humains, de certains animaux et oiseaux.
	I N S E R T	S O C I O - A F F E C T I F
46.02 1min 48s	Des enfants glissent sur des soucoupes.	Inciter à jouer avec les autres.
	F A N T A I S I S T E S	M U S I Q U E
46.03 2 min 12s	Les 3 fantaisistes chantent ensemble le refrain de la chanson des dents et chacun fera son couplet. Passe-Partout se brosse les dents après le déjeûner, Fardoche après le dîner, Passe-Montagne après le souper. Et Passe-Partout les lave avant de se coucher.	Apprendre une chanson traitant du soin des dents.
	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
46.04 4min 07s	Les enfants sont dehors attendant leur grand-père. Ti-Brin leur propose de lui jouer un tour. Il installe un portefeuille par terre auquel il a ajouté une corde. A plusieurs reprises ils vont "essayer" le tour. Le grand-père arrive et le tour se joue.	Donner à l'enfant l'occasion de constater que la vérification des hypothèses permet d'expérimenter avec plus de justesse. Inciter à échanger des points de vue entre pairs.

EMISSION 46 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	I N S E R T	M O T R I C I T E
46.05 38s	Des enfants jouent aux quilles. Les quilles sont faites de poupées et les enfants lancent un ballon pour les faire tomber.	Inciter à recréer ce jeu qui exerce le contrôle musculaire et entraîne à l'évaluation d'une distance.
	F A N T A I S I S T E S	S C I E N C E S
46.06 5min 03s	Passe-Montange arrive avec un chariot rempli d'objets qui ont des dents. Il demande à Passe-Partout si elle est dentiste. Elle accepte d'examiner les outils "malades". Le râteau a des dents "rouillées" à cause de la pluie, le couteau est en parfait état, la scie a besoin d'être aiguisée, la fourchette a une dent repliée, le peigne quelques dents cassées. Quel travail !	Informer l'enfant sur les différentes fonctions que remplissent certains objets munis de dents.
	P O R T E - B O U C H E	S C I E N C E S
46.07 17s	Porte-Bouche a mangé du citron. Il nous dit que c'est très aigre... mais que c'est très bon quand même.	Inciter les enfants à utiliser de façon active le sens du goûter.
	I N S E R T	S O C I O - A F F E C T I F
46.08 3min 32s	On voit un enfant chez le dentiste. Celui-ci lui explique la fonction des instruments.	Sécuriser l'enfant qui va chez le dentiste.

EMISSION 46 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	H I S T O I R E E N 3 I M A G E S	L A N G A G E
46.09 48s	Il était une fois une petite fille qui avait des poissons rouges chez elle. Et tous les jours, quand elle les nourrissait, les poissons rouges, étaient tellement contents qu'ils se plaçaient en forme de coeur.	Exercer les enfants à la narration.
	M A R I O N N E T T E S	S C I E N C E S
46.10 4min 05s	Alakazou est venu aujourd'hui avec monsieur Beldent. M. Beldent demande à Alakazou s'il prend bien soin de ses dents. Alakazou répond par la négative et part vite chercher sa brosse à dents, car il a peur des caries. Puis M. Beldent lui montre comment.	Apprendre aux enfants la technique du brossage des dents.
	I N S E R T	S O C I O - A F F E C T I F
46.11 1min 21s	Un enfant reçoit chez le dentiste un traitement au fluor.	Sécuriser l'enfant qui va chez le dentiste.
	I N S E R T	S O C I O - A F F E C T I F
46.12 41s	On voit beaucoup d'enfants qui transportent des blocs de neige.	Inciter l'enfant à jouer avec des amis.

EMISSION 46 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	C O N F I D E N C E	S O C I O - A F F E C T I F
46.13 2min 15s	Passe-Partout nous fait savourer le plaisir qu'elle éprouve à jouer dans la neige, à se coucher dedans... Elle s'habille chaudement, tuque et foulard et elle va dehors. Et le soir arrive, c'est déjà le temps de rentrer.	Faire prendre conscience à l'enfant des plaisirs qu'on éprouve à jouer dans la neige.
	M I S S I O N	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S
46.14 46s	Des fillettes se maquillent et se déguisent.	Favoriser le développement de l'imagination et de la créativité.

EMISSION NO. 47

LA REPRIMANDE

EMISSION 47 LA REPRIMANDE

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	MARIONNETTES	MUSIQUE
47.01 4min 21s	Grand-père Bi joue avec les enfants. Il berce Biscuit en chantant. Cannelle et Pruneau veulent se faire prendre et se faire chanter aussi une chanson, celle qu'il chantait quand ils étaient petits. Il chante alors "La poulette grise" et fait aussi "Menton fourchu" en touchant du doigt les parties de leur visage.	Réentendre une comptine et entendre une berceuse. SOCIO-AFFECTIF Confirmer son droit de réclamer des marques d'affection.
	PHONETIQUE	LANGAGE
47.02 1min 21s	Passe-Montagne dit cette phrase de façons différentes: le professeur Prosper est prêt à partir pour aller promener son chien.	Exploration des phonèmes "PR".
	FANTAISISTES	SOCIO-AFFECTIF
47.03 5min 04s	Grand-mère fait le journal du quartier. Les gens appellent pour faire paraître leurs annonces. Grand-mère demande à Passe-Partout de prendre ces appels. Passe-Montagne fera une blague à Passe-Partout.	Sensibiliser au monde de l'écrit et informer sur un moyen de communication: le journal.
	HISTOIRE DE MES 4 ANS	SOCIO-AFFECTIF
47.04 41s	On voit un enfant chercher les touches et reproduire à la machine les lettres de son nom.	Susciter le développement de l'autonomie chez l'enfant.

EMISSION 47 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	M A R I O N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
47.05 2min 36s	Mme Coucou apprend aux enfants qu'elle dansait la gigue et chantait. Comme ils ne savent pas ce qu'est la gigue, elle leur montre un peu ses "talents". Puis les enfants reconnaissent l'air car grand-père Bi le joue sur son harmonica. Ils vont tenter de giguer comme Mme Coucou.	Enrichir l'expérience des relations humaines. M U S I Q U E Entendre les mots d'une chanson à répondre dont la mélodie est déjà connue.
	C O N F I D E N C E	S O C I O - A F F E C T I F
47.06 1min 39s	Passe-Partout réfléchit sur le tour que Passe-Montagne lui a joué. D'abord, elle est fâchée, puis elle réalise que c'était quand même un bon tour et que Passe-Montagne l'a bien eue.	Aiguiser le sens de l'humour.
	I N S E R T	M U S I Q U E
47.07 55s	Des enfants dansent sur l'air de "la guenille".	Inciter à suivre un rythme en dansant.
	F A N T A I S I S T E S	S C I E N C E S
47.08 4min 06s	C'est le temps d'imprimer le journal. André s'offre, il connaît ça l'imprimerie. Mais dommage, il ne semble pas en avoir fait. Finalement on trouve ensemble comment imprimer un stencil. Puis on assemble les feuilles et on les broche. On est donc prêt à livrer le journal.	Renseigner sur la façon de reproduire des copies en plusieurs exemplaires, de les regrouper et de les distribuer.

EMISSION 47 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	P O R T E - O R E I L L E S	S C I E N C E S
47.09 20s	Porte-Oreilles danse sur l'air de "Si papa voulait". Il me semble que j'ai déjà entendu cette musique quelque part.	Discerner les airs connus.
	I N S E R T	S C I E N C E S
47.10 50s	On voit des enfants qui apprennent la technique du brossage des dents avec un dentiste.	Apprendre la façon de se brosser les dents.
	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
47.11 4min 49s	Perlin est au téléphone; il invite Merlot à souper pour demain. Les enfants sont contents. Ils décident qu'ils seront les visiteurs aujourd'hui. Ils s'habillent en monsieur Pique-Assiette et madame Mang'ta Main. Pendant ce temps, Perlin et Perline préparent un beau souper, avec chandelles, gâteau et belle nappe.	Sensibiliser au fait qu'un comportement ou un geste répréhensible peuvent se distinguer de la valeur d'une personne.
	M I S S I O N	M U S I Q U E
47.12 45s	Même que 47.07	Même que 47.07

EMISSION NO. 48

LES VETEMENTS

EMISSION 48 LES VETEMENTS

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	F A N T A I S I S T E S	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S
48.01 3min 53s	Passe-Carreau a lavé le linge des 2 autres pour leur rendre service. Passe-Montagne n'a plus rien à porter. On décide donc de lui fabriquer un costume: il est fait de ratine, de soie, de laine, de coton et de jute, et de différentes couleurs. Mais les grandeurs ne sont pas toujours adéquates.	Inciter à se faire des costumes. S C I E N C E S Faire connaître des tissus variés. M A T H E M A T I Q U E S Permettre d'apprendre des notions de mesure, de taille et de couleurs.
	I N S E R T	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S
48.02 48s	Des fillettes se déguisent et se maquillent en se regardant dans le miroir.	Inciter à jouer au déguisement et à développer son imagination et sa créativité.
	M O T R I C I T E	M O T R I C I T E
48.03 1min 23s	Passe-Carreau vient de terminer son lavage. Elle a trouvé ça légèrement fatiguant. Pour tordre, il faut serrer fort le linge et puis tourner les mains. Pour étendre le linge, il faut se tenir sur le bout des pieds, sur les talons. Elle invite les enfants à faire comme elle.	Faire prendre conscience de 2 possibilités du corps: le fléchissement et le redressement. Contribuer au développement de la maîtrise manuelle et de la pression.

EMISSION 48 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
48.04 4min 53s	Pendant que tout le monde est affairé dans la garderie, Couicoui est sorti de sa cage... On le retrouve sur une étagère. Canelle prend l'initiative de fermer la fenêtre afin que Couicoui ne sorte pas. Mélodie voudrait bien qu'il vienne dans sa main. Pruneau voudrait l'attirer en imitant le chat. Finalement, Doualé décide de lui chanter un chanson douce, pour qu'il aille dans sa cage se reposer.	Encourager à émettre des hypothèses de solutions face à un problème. Faire découvrir l'effet positif de tendresse et de calme. M U S I Q U E Apprendre une chanson déjà entendue.
	H I S T O I R E D E M E S 4 A N S	S O C I O - A F F E C T I F
48.05 41s	Un enfant fait sortir une perruche de sa cage; elle vole un peu et vient se déposer sur son épaule puis sur son doigt et elle rentre dans sa cage.	Rendre l'efant témoin d'une relation de confiance entre un enfant et un animal.
	F A N T A I S I S T E S	S O C I O - A F F E C T I F
48.06 2min 25s	Fardoche tient en laisse un renard roux "apprivoisé". Les 3 fantaisistes posent mille et une questions sur la morphologie du renard, son âge, son genre d'alimentation, l'endroit où il l'a trouvé, son sexe... Ils sont très surpris qu'un animal sauvage soit apprivoisé.	Apprendre à l'enfant à respecter les animaux. Faire découvrir à l'enfant qu'une attitude de douceur, de tendresse, de confiance et de patience peut conduire à l'apprivoisement d'un animal. S C I E N C E S Faire connaître la morphologie, le caractère et les habitudes de vie du renard.

EMISSION 48 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	I N S E R T	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S
48.07 55s	On voit des enfants pieds nus qui identifient différents tissus: velours, soie, jute.	Inciter à faire des expériences en utilisant le sens du toucher. S O C I O - A F F E C T I F Donner aux enfants le goût de connaître des tissus variés.
	J E U D E B E R N A R D	M A T H E M A T I Q U E S
48.08 2min 01s	Passe-Carreau est devant 3 petites maisons pour chiens: elles sont identiques mais de couleurs différentes. Elle cache un chien sous l'une de ces maisons. Elle déplace les maisons et demande de deviner où se trouve le chien.	Exercer le sens de l'observation chez l'enfant.
	P H O N E T I Q U E	L A N G A G E
48.09 1min 32s	Passe-Montagne joue à appeler différents animaux qui s'approchent et s'éloignent; il fait différents sons plus ou moins aigus.	Aider à explorer les possibilités de sa voix en lui faisant produire des sons variés.
	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
48.10 3min 11s	Les enfants sont dans leur chambre avec Mélodie. Ils veulent amener celle-ci au salon où se trouve grand-papa Bi. Mais Mélodie est gênée. Au salon, elle reste presque cachée. Pendant ce temps, Pruneau et Cannelle s'amusent avec leur grand-père à menton fourchu. Tranquillement, Mélodie s'approche et fait menton fourchu au grand-père.	Faire vivre une situation qui permet de s'identifier à un autre enfant. Inciter à faire un effort pour surmonter les problèmes que l'on peut affronter. M U S I Q U E Apprendre une comptine déjà entendue.

EMISSION 48 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	FANTAISISTES	MOTRICITE
48.11 1min 59s	On joue au Roi Dagobert. Passe-Carreau est cachée derrière un paravent. Elle arrive portant sa culotte à l'envers. On chante alors le 1er couplet. Puis elle va la remettre à l'endroit et en même temps sa couronne à l'envers. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'elle soit bien vêtue au complet.	Aider à structurer sa perception de l'espace par les notions: à l'endroit, à l'envers.
		MUSIQUE
		Faire apprendre une chanson folflorique à thème.
	INSERT	LANGAGE
48.12 28s	Des enfants jouent à s'imiter en répétant cette phrase: "je me répète". Sur un ton normal, ton très haut et ton très bas.	Inciter à répéter des séquences verbales selon des intensités différentes.
	PORTE-OREILLES	SCIENCES
48.13 15s	Porte-Oreilles dit: "j'aime ta voix", "dis-moi bonjour".	Inciter l'enfant à écouter d'une façon active.
	CONFIDENCE	SOCIO-AFFECTIF
48.14 1min 50s	Passe-Partout raconte comment elle a "vaincu" sa timidité en faisant "pianoter" les doigts de ses 2 mains sur une table. Une main imite Passe-Partout et l'autre, un groupe d'amis peu connus, qui l'invite à jouer avec eux. La main "amis" s'impatiente, l'appelle. Puis décidée, la main Passe-Partout se joint à l'autre main pour jouer.	Aider à faire un effort pour surmonter les problèmes qu'on affronte.

EMISSION 48 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	M I S S I O N	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S
48.15 45s	Même que 48.02	Même que 48.02

EMISSION NO. 49

LE HOCKEY

EMISSION 49 LE HOCKEY

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
49.01 4min 24s	M A R I O N N E T T E S Mélodie suit Cannelle partout dans la garderie. Cannelle joue aux blocs, Mélodie aussi. Si Cannelle fait de la peinture, Mélodie aussi fera de la peinture... Cannelle devient fatiguée du comportement de Mélodie. Elle s'en plaint à Carmine qui questionne Mélodie. Celle-ci admire Cannelle et semble "s'oublier" dans cette amitié. Elle pense que ses idées sont moins bonnes. Carmine lui prouve le contraire.	S O C I O - A F F E C T I F Encourager l'enfant à prendre des initiatives et à croire en sa capacité d'agir et de réussir par soi-même.
49.02 1min 22s	F A N T A I S I S T E S Marie-France donne des consignes qui ont toutes un rapport avec le système pileux: cils, sourcils, aisselles, cheveux. Parfois, André et Passe-Montagne se trompent. L'un rit de l'autre à chaque fois...	M O T R I C I T E Aider l'enfant à prendre conscience de son schéma corporel. Contribuer à éduquer chez l'enfant le contrôle moteur et mental.
49.03 1min 44s	M O T R I C I T E Passe-Partout pratique son lancer au hockey. Elle tient un bâton imaginaire. Elle lance vers le filet et essaie de déjouer un Passe-Montagne imaginaire. Elle compte. Puis elle change de côté.	M O T R I C I T E Répéter des mouvements produits uniquement par les membres supérieurs. Exercer sa latéralité.

EMISSION 49 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
49.04 43s	I N S E R T On voit des enfants des deux sexes qui jouent à s'échanger la rondelle.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter à faire des jeux de groupe.
49.05 4min 10s	F A N T A I S I S T E S Passe-Montagne et André s'apprêtent à aller jouer au hockey. Passe-Partout arrive aussi avec tout son équipement; elle s'en vient jouer avec eux. Les garçons pensent qu'elle vient les regarder jouer. Passe-Partout apprend que certains vêtements doivent se mettre avant les autres.	M A T H E M A T I Q U E S Apprendre les noms des éléments du costume de hockey. S O C I O - A F F E C T I F Permettre à l'enfant des deux sexes de pouvoir effectuer certains choix que la tradition a réservés en exclusivité à l'un deux.
49.06 2min 24s	M A R I O N N E T T E S Alakazou imite des bruits d'animaux. Puis il demande aux enfants d'imiter aussi des bruits.	M U S I Q U E Développer chez l'enfant la capacité d'identifier des cris d'animaux, de les reproduire.
49.07 2min 58s	F A N T A I S I S T E S C'est la partie de hockey. On voit Passe-Montagne, Passe-Partout, André et plusieurs enfants. Passe-Montagne est gardien de buts. André tombe par terre et Passe-Partout l'aide à se relever. Il remercie son casque protecteur de lui avoir épargné la tête. Passe-Partout compte un but au détriment de Passe-Montagne.	S C I E N C E S Découvrir la patinoire du quartier et les outils qui servent à son entretien. S O C I O - A F F E C T I F Constater la nécessité de se protéger quand on pratique un sport. Inciter à jouer dehors.

EMISSION 49 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
49.08 58s	H I S T O I R E D E M E S 4 A N S On voit des enfants faire un bonhomme de neige.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter l'enfant à fabriquer des formes.
49.09 2min 2s	F A N T A I S I S T E S Passe-Montagne est fâché parce qu'il a perdu. Il soupire et boude; il est fâché parce qu'il a perdu, parce que Passe-Partout a compté quatre buts contre lui. De plus, il est fâché parce que les filles peuvent jouer au hockey. Il réalise que sans les filles, il n'y aurait pas eu de partie. Passe-Montagne approuve Passe-Partout et même, il lui demande d'être dans son équipe.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter à accepter la défaite.
49.10 4min 27s	M A R I O N N E T T E S Les marionnettes cherchent à jouer à quelque chose. D'abord on joue à rien: on ne bouge plus. Puis on joue à quelque chose. Doualé doit trouver une idée. Elle propose de construire une maison. Alors les enfants placent des chaises et les couvrent avec un vieux drap. On les retrouve tous les trois sous le drap. Ils ont l'air de vrais fantômes.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter à trouver des jeux impliquant la participation de plusieurs. Renforcer la capacité de croire en ses propres idées et de les réaliser.

EMISSION 49 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
49.11 1min 27s	C O N F I D E N C E Passe-Partout est en train de réparer le bâton de hockey qu'André lui a prêté. Elle sait qu'elle doit lui remettre en bon état. Alors comme elle vient de jouer, une grosse partie de hockey, elle a déchiré le ruban gommé. Elle le répare avant de lui remettre.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter à respecter la propriété d'autrui.
49.12 45s	M I S S I O N Même que 49.04.	S O C I O - A F F E C T I F Même que 49.04.

EMISSION NO. 50

CHEVEUX ET POILS

EMISSION 50 CHEVEUX ET POILS

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
50.01 3min 52s	F A N T A I S I S T E S Fardoche visite les fantaisistes. Il enlève son manteau, mais garde sa tuque. On ne sait pas pourquoi. Il a dans un sac des objets qu'il sort un à un. Il a décidé de laver les cheveux des trois fantaisistes, de les couper, de les sécher, de les peigner. Lui, il est chauve. Il porte une perruque pour jouer un tour aux fantaisistes.	S C I E N C E S Faire connaître les opérations qu'implique l'entretien des cheveux. M O T R I C I T E Approfondir chez l'enfant la connaissance d'un élément important de son corps: les cheveux.
50.02 47s	I N S E R T Des enfants fabriquent des marionnettes. Ils leur font des cheveux avec de la laine.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Inciter à s'exprimer. M O T R I C I T E Exercer l'habileté manuelle en fabriquant des coiffures de différents styles.
50.03 26s	P O R T E - P L U M E S J'me demande pourquoi on n'a pas tous les cheveux de la même couleur, le sais-tu, toi ?	S C I E N C E S Développer la curiosité intellectuelle.

EMISSION 50 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
50.04 4min 40s	M A R I O N N E T T E S Carmine cherche un jeu: le chat et l'oiseau. Les enfants apprennent le jeu et on commence. Tout le monde veut faire le chat: on chicane, on boude puis on accepte. Pruneau commence. Les autres chantent "A la volette". Quand la chanson est terminée, Pruneau salue Mélodie. Celle-ci se sauve et Pruneau la rattrape. Mélodie doit faire le chat à son tour.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter l'enfant à extérioriser ses émotions. Apprendre les obligations qu'imposent les jeux de groupe: la consigne, l'attente, les règles du jeu.
50.05 1min 7s	M O T R I C I T E Passe-Carreau fait la poupée "mécanique". La voix de Passe-Partout la fait bouger. Ensuite elle tourne sur un pied, puis sur l'autre. A la fin, elle a mal au coeur et la poupée lentement s'affaiblit.	M O T R I C I T E Exercer le sens de l'équilibre et de la coordination.
50.06 45s	I N S E R T Des enfants jouent au chat et à l'oiseau. En cercle, ils chantent à la volette. Un enfant est au centre, se ferme les yeux et quand la chanson est terminée, il choisit un autre enfant qui devient l'oiseau. L'oiseau se sauve et le chat essaie de l'attraper.	S O C I O - A F F E C T I F Faire sentir à l'enfant le plaisir que procurent les jeux de groupe, même s'ils impliquent des règles à suivre et parfois des frustrations.

EMISSION 50 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
50.07 3min 28s	F A N T A I S I S T E S Tout le monde est chez grand-mère. Grand-mère a un air de jeunesse aujourd'hui. On s'apercoit finalement que grand-mère a ajouté une tresse à sa coiffure. Ce sont ses cheveux de jeune fille. Et dans un médaillon qu'elle porte autour du cou, il y a ses cheveux d'enfant. Puis Fardoche nous montre une comptine.	S C I E N C E S Familiariser avec des phénomènes liés au vieillissement. M U S I Q U E Entendre une comptine à thème: les poils.
50.08 1min 5s	H I S T O I R E D E M E S 4 A N S Un petit garçon se fait couper les cheveux par sa mère. "Maintenant quand ma mère me coupe les cheveux, je ne pleure pas".	S O C I O - A F F E C T I F Faire prendre conscience à l'enfant de sa capacité de contrôler sa peur.
50.09 1min 35s	P H O N E T I Q U E Passe-Montagne est déguisé en "Sherlock Holmes". Il cherche un objet à la loupe, se dit: "sais-tu si les souris ont des cils et des sourcils ?".	L A N G A G E Permettre à l'enfant d'explorer le phonème "s". Contrinuer à développer la qualité de son articulation.
50.10 5min 41s	M A R I O N N E T T E S Les enfants imaginent que c'est le matin du départ pour la campagne chez Rigodon: d'abord, ils dorment. Puis, grand-père Bi les réveille. On s'habille, déjeune, puis on part pour la gare. Mais on oublie des choses: les valises, les billets... On roule dans le train. On a envie, on a soif, on se demande quoi faire. Puis, on arrive.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter à s'informer devant une nouvelle expérience et à planifier une activité.

EMISSION 50 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
50.11 1min 50s	D E V I N E T T E Passe-Carreau montre aux enfants des objets de locomotion. Elle fait deviner aux enfants à quel moyen de transport appartiennent les parties de ces objets.	L A N G A G E Exercer à la généralisation, à l'analyse et au jugement.
50.12 1min 32s	C O N F I D E N C E Passe-Partout s'apprête à jouer aux cartes avec Julie et Passe-Montagne. Elle s'apprête aussi à tricher. Mais elle analyse les conséquences que pourrait avoir son geste. Surtout que le jeu et les règles, ils les ont inventés à trois...	S O C I O - A F F E C T I F Sensibiliser l'enfant à l'importance de suivre les règles qu'on s'impose en tant que groupe.
50.13 47s	M I S S I O N Même que 50.02.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S M O T R I C I T E Même que 50.02.

EMISSION NO. 51

CA VA MAL AUJOURD'HUI

EMISSION 51 CA VA MAL AUJOURD'HUI

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
51.01 5min 37s	F A N T A I S I S T E S Julie voudrait dire quelque chose à Passe-Montagne. Mais il n'entend rien, car il chante fort. Passe-Partout chante doucement et Julie l'envie, car elle aimerait bien chanter aussi. Passe-Montagne joue à être chef d'orchestre et dirige les deux filles.	M U S I Q U E Permettre à l'enfant de faire des expériences vocales variées.
51.02 45s	I N S E R T Un enfant aide son père à déneiger l'automobile.	S O C I O - A F F E C T I F Montrer à l'enfant sa capacité à rendre de petits services.
51.03 3min 6s	M A R I O N N E T T E S Madame Coucou est dans la cuisine avec Perline. Celle-ci est à faire du sucre à la crème. Madame Coucou suggère d'utiliser son mélange comme sauce sur un gâteau. Elle trouve aussi une "solution" pour Pruneau qui a cassé son crayon, et pour Cannelle qui a échappé de la peinture jaune sur son dessin.	S O C I O - A F F E C T I F Développer chez l'enfant l'aptitude à être heureux en l'amenant à voir le bon côté des choses.

EMISSION 51 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
51.04 1min 50s	P H O N E T I Q U E Passe-Montagne n'a pas mis son foulard pour sortir: il toussotte. Puis il avale pour essayer d'arrêter la toux. Mais sa toux a réveillé un bébé: il pleurniche. Et le chien grogne. Passe-Montagne découragé se couche et ronfle.	L A N G A G E Permettre à l'enfant d'explorer diverses possibilités des muscles phonateurs de la gorge.
51.05 1min 44s	M O T R I C I T E Passe-Carreau joue avec une crécelle. Puis la crécelle disparaît. On entend un bruit de tambour. Elle invite l'enfant à taper du pied gauche, puis du pied droit. Et puis, elle lui propose quelque chose de plus difficile: jouer de la crécelle d'une main en tapant par terre avec le pied opposé.	M O T R I C I T E Développer la possibilité de mettre en action isolément une partie du corps. Contribuer au développement de la coordination et de la latéralité.
51.06 4min 30s	F A N T A I S I S T E S Julie essaie d'exprimer quelque chose aux deux fantaisistes qui jouent à ne pas comprendre. Alors elle mime. Ils font semblant de ne pas comprendre. Alors elle dessine un morceau de fromage. Ils ne comprennent toujours pas. Alors elle écrit: "J'ai faim". Puis elle dessine du feu qui brûle, elle a froid. Passe-Montagne mime aussi qu'il est fatigué.	S O C I O - A F F E C T I F Sensibiliser l'enfant à l'existence de différents codes ou moyens de communication. Inciter l'enfant à faire des jeux dramatiques en utilisant des situations qui lui permettent de se reconnaître.

EMISSION 51 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
51.07 55s	H I S T O I R E D E M E S 4 A N S Un enfant de 4 ans dessine des bonhommes dans un environnement. On l'entend dire: "Avant je dessinais des beaux dessins de 2 ans", maintenant "je dessine des dessins de 4 ans. Ils sont beaux mes dessins".	S O C I O - A F F E C T I F Favoriser chez l'enfant la confiance dans ces capacités.
51.08 4min 2s	M A R I O N N E T T E S Perline et Perlin sont dans la cuisine. Ils parlent des traits de caractère, des bons côtés, des côtés moins bons de leurs enfants. Ceux-ci étaient couchés, mais ne dormaient pas: ils ont entendu la conversation de leurs parents. Ils s'amènent dans la cuisine. Pruneau et Cannelle disent aux parents qu'ils aiment ça qu'on parle d'eux.	S O C I O - A F F E C T I F Contribuer au développement de la personnalité de l'enfant en satisfaisant chez lui des besoins fondamentaux. Se sentir valorisé en tant qu'être ayant un tempérament et un caractère qui lui est propre.
51.09 1min 54s	H I S T O I R E E N 3 I M A G E S Il était une fois un pic-bois qui faisait des trous dans un arbre mort. Tout à coup une géante qui n'aimait pas ça, est venue arracher l'arbre, pour s'en faire une flûte.	L A N G A G E Exercer les enfants à la narration.
51.10 1min	B E A U T E V I S U E L L E On voit plusieurs mobiles différents: des mobiles en papier, des animaux découpés.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Faire observer des formes et des textures différentes.

EMISSION 51 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
51.11 11s	P O R T E - S - Y E U X Porte-s-yeux dit: "T'es beau".	S C I E N C E S Inciter à regarder d'une façon active.
51.12 1min 55s	C O N F I D E N C E Passe-Partout raconte qu'elle aime les mots affectueux. Elle aime quand grand-mère l'appelle "sa perdrix"; ce sont des mots gentils qui font plaisir. Elle dit qu'elle aime aussi dire des mots affectueux à ses amis. C'est comme des baisers.	S O C I O - A F F E C T I F Développer la capacité d'exprimer verbalement aux autres les sentiments affectueux qu'on ressent.
51.13 45s	M I S S I O N Même que 51.02.	S O C I O - A F F E C T I F Même que 51.02.

EMISSION NO. 52

LES SCULPTURES

EMISSION 52 LES SCULPTURES

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
52.01 3min 35s	F A N T A I S I S T E S André est en train de prendre ses empreintes digitales. Grand-mère lui indique que chaque doigt a une empreinte différente. André les regarde, s'émerveille. C'est la même chose avec les pieds. Même deux personnes identiques n'auront pas les mêmes empreintes.	S O C I O - A F F E C T I F Faire prendre conscience que chaque être est unique. S C I E N C E S Identifier chaque doigt de la main en les nommant.
52.02 34s	P O R T E - M A I N S Porte-Mains nous dit qu'il peut faire beaucoup de choses avec ses mains.	S C I E N C E S Montrer aux enfants l'utilité de ses mains.
52.03 3min 32s	F A N T A I S I S T E S Grand-mère a amené Passe-Montagne au Fil d'Ariane pour qu'il voit comment se font les tapisseries. On les voit qui questionnent une jeune fille. Passe-Montagne lui demande ce qu'elle lui dessinerait. Elle lui répond un chat, parce qu'elle aime les chats.	S O C I O - A F F E C T I F Favoriser l'acceptation des gens mentalement retardés. S C I E N C E S Sensibiliser l'enfant à l'art de la broderie et de la tapisserie.
52.04 1min 37s	H I S T O I R E D E M E S 4 A N S Deux enfants et un adulte regardent un livre. C'est le livre de la fillette, son livre de "bébé".	S O C I O - A F F E C T I F Faire découvrir aux enfants des objets qui lui rappellent des souvenirs.

EMISSION 52 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
52.05 4min 21s	M A R I O N N E T T E S Cannelle a mal à la tête, au ventre. Perlin lui conseille d'aller s'étendre. Mais Rigodon vient avertir Perlin que Cannelle a vomi sur le plancher. Perlin vient voir Cannelle, la console. Finalement Cannelle recommence à jouer.	S O C I O - A F F E C T I F Amener l'enfant à identifier et à exprimer avec plus de précision un besoin ou un malaise.
52.06 5min 27s	C O N T E C'est l'histoire de Patchouli, qui arrive au pays des mium-mium. Elle s'aperçoit que les mium-mium mangent les roches, la terre. Les mium-mium se demandent quoi faire. Patchouli leur propose de jouer. Ils ne savent pas jouer. Alors elle les entraîne et ils apprennent des jeux. Mais elle est fatiguée et leur montre aussi comment se reposer.	S O C I O - A F F E C T I F Rejoindre chez l'enfant trois besoins fondamentaux: manger, jouer, se reposer. Permettre à l'enfant de reconnaître certaines tendances liées au principe de plaisir.
52.07 1min 17s	I N S E R T On voit des enfants qui font du piquage et de la broderie sur du papier.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Sensibiliser l'enfant à l'art de la broderie.
52.08 4min 30s	M A R I O N N E T T E S Guillemet est de "garde" ce soir. Les enfants voudraient bien regarder la télévision. Guillemet leur propose d'appeler leur mère pour lui demander la permission. Perline refuse. Mélodie appelle sa mère qui refuse aussi. Devant Guillemet, ils avouent que leurs mères ne veulent pas. On boude un peu, puis on décide d'aller jouer dans la chambre.	S O C I O - A F F E C T I F Préparer l'enfant à accepter le mieux possible les obligations parfois pénibles mais justifiables et raisonnables qui nous sont imposées.

EMISSION 52 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
52.09 2min 2s	C O N F I D E N C E Passe-Partout exprime sa grande joie de partir en voyage. Elle va chez un ami qui reste assez loin. Elle y va en train et elle a déjà son billet. De plus sa valise est prête. Elle a hâte de partir; pour elle c'est une très belle aventure.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter à exprimer ses émotions face à une expérience nouvelle, anticipée.
52.10 45s	M I S S I O N Même que 52.07.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Même que 52.07.

EMISSION NO. 53

LE PETIT MATIN

EMISSION 53 LE PETIT MATIN

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
53.01 5min 22s	F A N T A I S I S T E S Passe-Partout travaille très fort. Elle fait de la gravure. Les deux autres bouffent le dessert que Passe-Partout n'a pas eu le temps de manger, trop occupée par son dessin. Passe-Partout imprime sur un papier, qu'elle va épingler au mur.	S O C I O - A F F E C T I F Faire sentir à l'enfant la joie que peut ressentir celui qui crée. A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Présenter brièvement à l'enfant les étapes qui conduisent à la réalisation d'une gravure.
53.02 22s	P O R T E - P L U M E S Porte-Plumes se demande d'où viennent les couleurs.	S C I E N C E S Inciter les enfants à la réflexion.
53.03 57s	H I S T O I R E E N 3 I M A G E S Un matin, à la ferme, le coq voulait réveiller tous les animaux. Mais il a chanté tellement fort: "cocoricooo... !", qu'il en a perdu toutes ses plumes.	L A N G A G E Exercer les enfants à l'écoute et à la narration.
53.04 1min 30s	F A N T A I S I S T E S Fardoche et des enfants sont sur la ferme et nourrissent des animaux.	S C I E N C E S Permettre à l'enfant d'observer certains phénomènes naturels. Faire découvrir à l'enfant certains aspects propres à la vie du fermier.

EMISSION 53 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
53.05 3min 26s	F A N T A I S I S T E S Passe-Partout a fait plein de gravures durant toute la nuit et elle n'a pas vu le temps passer. Les deux autres la retrouvent debout, les yeux fermés. Elle dort debout. Ils décident d'aller la coucher. Ils regardent les gravures et les admirent... Puis ils vont coucher Passe-Partout ce qui permet à Passe-Montagne de faire lui aussi de la gravure.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter l'enfant à se passionner pour un travail en le rendant témoin des réalisations concrètes liées à une oeuvre de création. Montrer que la nature reprend le dessus, le sommeil fait loi.
53.06 57s	I N S E R T Des enfants font de la gravure sur linoleum.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Sensibiliser l'enfant à l'art de la gravure et lui donner le goût de s'y adonner.
53.07 1min 5s	B E A U T E V I S U E L L E On voit quelqu'un faire des gravures esquimaudes dans la pierre, avec un marteau et des ciseaux.	S C I E N C E S Observer la technique de la gravure esquimaude.
53.08 2min 23s	M A R I O N N E T T E S On apprend que Perlin vient d'avoir un accident d'auto. Perline s'énerve, ne trouve pas son portefeuille. Les enfants questionnent Perline, veulent aller à l'hôpital. Finalement, Madame Coucou arrive pour garder les enfants et elle réussit à les distraire pendant que Perline est allée chercher Perlin.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter l'enfant à extérioriser les sentiments qu'il peut ressentir face à une situation traumatisante.

EMISSION 53 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
53.09 46s	H I S T O I R E D E M E S 4 A N S Avant, je ne savais pas quand c'était le jour, puis quand c'était la nuit. Maintenant je le sais.	S O C I O - A F F E C T I F Apprendre à différencier le jour de la nuit.
53.10 2min 5s	F A N T A I S I S T E S Passe-Partout a de la difficulté à dormir. Elle se rappelle une fête où avec Passe-Montagne et Passe-Carreau, ils jouaient à la cachette. Elle était allée se cacher sous la pile de manteaux qui était sur le lit. Des manteaux de fourrure, de laine...	S C I E N C E S Inciter l'enfant à prendre conscience des différentes textures des tissus a moyen du toucher. S O C I O - A F F E C T I F Inciter l'enfant à se mémoriser des souvenirs agréables.
53.11 4min 4s	M A R I O N N E T T E S Perlin raconte son accident. Les enfants questionnent. Il leur montre une radiographie de son bras où l'on voit le cubitus cassé. Il leur explique pourquoi son bras est dans le plâtre. Puis il trouve une image d'un squelette, il leur explique que tout le monde est comme ça.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter l'enfant à extérioriser ses sentiments de joie et de curiosité. S C I E N C E S Encourager la curiosité face à la découverte physiologique de l'homme.

EMISSION 53 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
53.12 1min	D E V I N E T T E Passe-Carreau s'amuse à faire deviner aux enfants un vêtement à l'aide d'indices : un soulier.	L A N G A G E Exercer le jugement, à l'analyse et à la généralisation.
53.13 1min 22s	M A R I O N N E T T E S Parce que Perlin a un bras dans le plâtre, il est incapable de faire les choses quotidiennes avec habileté. Les enfants décident de l'aider. Ils le peignent, le font manger comme un bébé, l'encouragent...	S O C I O - A F F E C T I F Développer chez l'enfant l'aptitude à être attentif à l'autre. Inciter l'enfant à adopter une attitude positive face aux problèmes qui se posent.
53.14 1min 31s	C O N F I D E N C E Passe-Partout est contente que ses amis aient admiré ses gravures. Ils lui ont dit. Elle trouve que de se faire encourager lui donne le goût d'en faire beaucoup d'autres. Elle se rappelle avoir dit à Fardoche que ses chevaux étaient beaux. Il lui a sourit et avait l'air tellement content.	S O C I O - A F F E C T I F Développer chez l'enfant l'aptitude à extérioriser les sentiments d'admiration qu'il peut ressentir face aux réalisations des gens.
53.15 47s	M I S S I O N Même que 53.06.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Même que 53.06.

EMISSION NO. 54

LES MUSCLES

EMISSION 54 LES MUSCLES

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	M A R I O N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
54.01 3min 56s	Doualé et Pruneau ont "enfilé" des autos en boftes de carton et jouent à faire des accidents. Cannelle est mécanicien et Carmine le médecin qui soigne les accidentés.	Aider à verbaliser un évènement qui suscite des émotions. M O T R I C I T E Sensibiliser au squelette humain, à la friabilité des os.
	J E U D E B E R N A R D	L A N G A G E
54.02 1min 44s	Quand Passe-Carreau soulève le fichu noir, Passe-Montagne et l'enfant doivent dire noir. Quand elle soulève le fichu blanc, il faut dire blanc.	Permettre à l'enfant de jouer avec les sons et d'apprendre la logique verbale.
	P O R T E - P L U M E S	S C I E N C E S
54.03 22s	Porte-Plumes se demande si les animaux aussi peuvent se casser les os.	Inciter les enfants à la réflexion.
	F A N T A I S I S T E S	S O C I O - A F F E C T I F
54.04 3min 52s	Passe-Partout ne trouve pas ses muscles assez forts. Elle s'en plaint à Passe-Montagne en les lui montrant. Puis ensemble, ils jouent au combat de coqs. Passe-Carreau joue avec eux.	Rendre l'enfant conscient des règlements et consignes qui accompagnent des jeux de société. M O T R I C I T E Sensibiliser l'enfant à une partie de son corps: sa musculature.

EMISSION 54 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	I N S E R T	M O T R I C I T E
54.05 47s	On voit des enfants qui jouent dans un gymnase. Ils font la roue, marchent sur une poutre, etc.	Exercer les muscles à la motricité globale.
	M A R I O N N E T T E S	M O T R I C I T E
54.06 2min 46s	Les enfants remarquent que Perlin est songeur, il semble s'ennuyer. Ils lui proposent de jouer. Mais tous les jeux requièrent les 2 mains de Perlin. Il décide d'aller tout simplement se coucher. Les enfants cherchent ce que Perlin pourrait faire d'une main.	Faire réaliser ce que les gestes habituels requièrent. S O C I O - A F F E C T I F Sensibiliser l'enfant à faire attention aux personnes de son entourage et que les goûts et les loisirs ne sont pas les mêmes pour tous.
	B E A U T E V I S U E L L E	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S
54.07 1min 19s	Les animaux ont besoin de leurs muscles pour courir, se sauver, cherche de la nourriture.	Montrer l'effort musculaire accompli par certains animaux.
	P H O N E T I Q U E	L A N G A G E
54.08 1min 35s	Passe-Montagne décide de s'enregistrer On entend une comptine de différentes façons: à une vitesse normale, puis ralentie et enfin accélérée.	Inciter l'enfant à changer sa voix en utilisant une variété de timbres.

EMISSION 54 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	I N S E R T	M O T R I C I T E
54.09 58s	Des enfants essaient de nager. D'abord on les voit se pratiquer à l'extérieur de la piscine. Puis, ils plongent dans l'eau.	Donner le désir d'apprendre à nager. S O C I O - A F F E C T I F Dominer sa crainte et faire confiance à l'adulte instructeur.
	F A N T A I S I S T E S	M O T R I C I T E
54.10 3min 51s	On a décidé que Passe-Partout allait vivre sainement et faire travailler ses muscles. D'abord, elle ne mangera plus de bonbon. Puis on dansera à la corde, on fera de la bicyclette. Enfin, à l'heure du souper, on boit du jus de tomate.	Inciter l'enfant à exercer sa force physique. S C I E N C E S Inciter l'enfant à s'alimenter sainement.
	P O R T E - O R E I L L E S	L A N G A G E
54.11 28s	Porte-Oreilles danse sur de la musique: "J'aime ça de la musique pour danser".	Inciter l'enfant à l'écoute active.
	J E U D E B E R N A R D	M A T H E M A T I Q U E S
54.12 1min 34s	Passe-Carreau continue son jeu des fichus. Cette fois-ci, Passe-Carreau joue seule avec l'enfant. Elle raconte l'histoire de 2 chevaux qui sont entrés en "collision" et on perdu leur couleurs.	Permettre à l'enfant de jouer avec les sons.

EMISSION 54 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	F A N T A I S I S T E S	S C I E N C E S
54.13 1min 54s	Fardoche nous dit qu'il travaille fort; il a besoin de force dans les bras et les jambes. Il transporte des choses lourdes, il scie du bois, il pousse, tire, soulève plein de choses durant sa journée.	Sensibiliser au fait que les muscles servent quotidiennement.
	C O N F I D E N C E	S O C I O - A F F E C T I F
54.14 1min 41s	Passe-Partout est contente de faire travailler son corps. Après ses exercices, elle a faim et elle décide de manger une bonne pomme et ensuite d'aller prendre un bon bain.	Sensibiliser à la nécessité d'être conscient et attentif à son bien être corporel.
	M I S S I O N	M O T R I C I T E
54.15 48s	Même que 54.05	Même que 54.05

EMISSION NO. 55

GOUTS ET APTITUDES

EMISSION 55 GOUTS ET APTITUDES

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
55.01 2min 56s	F A N T A I S I S T E S André est en train de fabriquer un mobile. Passe-Carreau l'admire, l'encourage, mais ne s'aperçoit pas que Passe-Montagne à côté d'elle, semble triste; il est fâché que Passe-Carreau n'ait d'yeux que pour André. Alors, il décide de faire un mobile lui aussi.	S O C I O - A F F E C T I F Encourager l'enfant à tenter des expériences nouvelles. Inciter l'enfant à admirer l'habileté dans la travail manuel. A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Sensibiliser l'enfant à une technique simple de fabrication d'un mobile.
55.02 1min 40s	I N S E R T Des enfants ont fait un petit théâtre et animent des marionnettes, les autres enfants assistent au spectacle.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Montrer à l'enfant des activités créatrices de groupe. S O C I O - A F F E C T I F Susciter chez l'enfant le désir d'aller à la maternelle.
55.03 4min 9s	M A R I O N N E T T E S Perlin qui ne travaille pas, commence à avoir des problèmes d'argent. Il avait promis à Pruneau d'aller au zoo. Pruneau et Cannelle décident de travailler. Ils demandent à Guillemet quoi faire pour avoir des sous. Ils ramassent les papiers au parc, mais personne ne les paye... Comme Ti-Brin, ils décident de vendre des bouteilles vides et des cintres.	S O C I O - A F F E C T I F Confronter l'enfant avec une réalité économique. Inciter l'enfant à chercher par lui-même des solutions à un problème donné.

EMISSION 55 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
55.04 1min 6s	H I S T O I R E D E M E S 4 A N S On voit une fillette en train de décorer sa chambre. Elle épingle des dessins au mur, installe ses poupées, etc.	S O C I O - A F F E C T I F Favoriser chez l'enfant l'autonomie et la confiance en soi.
55.05 58s	C O N F I D E N C E Passe-Partout va faire de l'équitation. Elle raconte à l'enfant qu'elle n'a jamais fait ce sport et qu'elle est contente d'essayer.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter l'enfant à exprimer les sentiments qu'il ressent face aux apprentissages qu'il entreprend.
55.06 9s	P O R T E - B O U C H E Porte-Bouche nous dit: "J'ai le goût de t'embrasser"... Un bon gros bec sucré".	S C I E N C E S Inciter les enfants à apprécier le plaisir d'embrasser quelqu'un.
55.07 4min 2s	F A N T A I S I S T E S Passe-Montagne est en train de faire son premier mobile. Même Passe-Carreau a de la difficulté à reconnaître les formes découpées. Cependant, Passe-Montagne décide de le continuer quand même. André lui indique certaines choses pour faciliter son travail.	S O C I O - A F F E C T I F Confirmer l'enfant dans le besoin qu'il a d'être valorisé. Amener l'enfant à dissocier deux choses: l'affection qu'on lui voue en tant qu'être et le jugement qu'on porte sur ses actes et ses productions.

EMISSION 55 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
55.08 2min 45s	I N S E R T On voit un enfant se faire radiographier les bras. A la fin, on voit les radiographies.	S C I E N C E S Rendre l'enfant témoin d'une expérience qu'il est susceptible de vivre.
55.09 3min	M A R I O N N E T T E S Pour faire de l'argent afin d'aller au zoo, Cannelle vend de la limonade au salon... et Pruneau a vendu les cintres et les bouteilles vides. Perlin leur explique la situation et grand-papa Bi leur propose d'aller voir le zoo "en images" à la bibliothèque.	S O C I O - A F F E C T I F Sensibiliser l'enfant à un problème économique: la valeur de l'argent.
55.10 4min 21s	F A N T A I S I S T E S Passe-Partout et Passe-Carreau vont faire de l'équitation. Passe-Carreau est en train de brosser la crinière du cheval et Passe-Partout sa longue queue. Puis Passe-Carreau met le mors dans la bouche du cheval, place la selle et aide Passe-Partout à monter.	S C I E N C E S Sensibiliser l'enfant à certains éléments morphologiques du cheval. M O T R I C I T E Permettre à l'enfant de connaître les rudiments d'un sport: l'équitation.
55.11 1min 1s	P H O N E T I Q U E Passe-Montagne chante "Alouette" en utilisant les trois phonèmes suivants: Mi, Di, Ki.	L A N G A G E Permettre à l'enfant d'expérimenter la prononciation de trois phonèmes.

EMISSION 55 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
55.12 42s	C O N F I D E N C E Passe-Partout arrive. Elle a fait de l'équitation avec Passe-Carreau. Elle s'est trouvée peu habile pour cette première fois, mais elle a hâte d'y retourner, pour apprendre.	S O C I O - A F F E C T I F Susciter le désir de poursuivre une expérience.
55.13 46s	M I S S I O N Plusieurs enfants jouent à divers jeux.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter l'enfant aux jeux de groupes.

EMISSION NO. 56

LES GLACONS

EMISSION 56 LES GLACONS

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	F A N T A I S I S T E S	S O C I O - A F F E C T I F
56.01 4min 27s	Passe-Partout est assise sur un banc public et elle nourrit les pigeons. Puis elle se rend à la pharmacie pour acheter du sirop et des pastilles pour la toux. Elle discute avec le pharmacien.	Faire connaissance avec le pharmacien. S C I E N C E S Entendre et connaître le cri des pigeons.
	I N S E R T	S C I E N C E S
56.02 33s	Les enfants devinent quel objet a disparu.	Inciter à l'observation.
	C A R R E A U X L O G I Q U E S	L A N G A G E
56.03 2min 27s	Passe-Montagne et Passe-Partout demandent aux enfants si les associations qu'ils font sont logiques.	Entraîner à la logique verbale et au sens de l'humour.
	H I S T O I R E E N 3 I M A G E S	L A N G A G E
56.04 57s	Maman kangourou a une grosse poche. Elle entend frapper dans son ventre. Elle regarde et voit un oeuf, puis un poussin qui sort de l'oeuf.	Exercer les enfants à la narration. Entraîner au mouvement l'oeil de gauche à droite.

EMISSION 56 - (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	MARIONETTES	**SOCIO-AFFECTIF**
56.05 4min 38s	Pruneau répète l'histoire en 3 images sur la maman kangourou puis discute avec Perline de ce qu'il faisait quand il était dans son ventre. Il se demande si tout le monde vient du ventre de leur mère, même grand-papa Bi?	Inciter à verbaliser ce qui est dessiné. Informer sur la croissance des bébé dans le ventre de leur mère. **ARTS VISUELS et PLASTIQUES** Inciter à utiliser une histoire comme point de départ à un dessin.
	FANTAISISTES	**SOCIO-AFFECTIF**
56.06 1min 40s	Passe-Montagne et Passe-Partout découvrent les méfaits de la glace sur les trottoirs et sur les escaliers. Passe-Partout soutient Passe-Montagne. La glace "glissante" les fait rire aussi.	Voir en même temps les plaisirs et les inconvénients que procure la glace. **SCIENCES** Connaître la formation de la glace à l'extérieur.
	INSERT	**SOCIO-AFFECTIF**
56.07 1min	Deux enfants lacent leurs patins. On voit l'effort qu'ils font pour entrer le bout du lacet dans chaque oeillet.	Voir un geste d'autonomie et de persévérance dans la difficulté.
	PHONETIQUE	**LANGAGE**
56.08 1min 24s	Passe-Montagne joue avec les termes: glace/ glacé/ glissante/ et varie leur place à volonté dans la "phrase".	Exercer à la prononciation du phonème "GL".

EMISSION 56 - (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	INSERT	MATHEMATIQUES
56.09 34s	Des enfants font des groupes de 6 et de 3 en alternance avec des blocs.	Initier au nombre 3 et 6.
	MARIONNETTES	MUSIQUE
56.10 3min 50s	Pruneau a bourré de guenilles le ventre d'une poupée afin qu'elle paraisse enceinte. Mme Coucou arrive et avec les enfants, on discute du petit dans son ventre.	Entendre résumer un apprentissage au moyen d'une chanson. SOCIO-AFFECTIF Voir raffermir ses connaissances sur la vie intra-utérine.
	BEAUTE VISUELLE	ARTS VISUELS et PLASTIQUES
56.11 55s	On voit une allée d'arbres aux branches glacées. En gros plan, on voit un glaçon traversé par un rayon de soleil. Puis on voit des glaçons suspendus qui dégoutent.	Sensibiliser à la beauté de la glace, aux formes qu'elle prend.
	INSERT	SCIENCES
56.12 48s	Un enfant aide à arroser la patinoire.	Sensibiliser au phénomène de congélation.

EMISSION 56 - (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	C O N F I D E N C E	S O C I O - A F F E C T I F
56.13 2min 42s	Passe-Partout doit faire un choix entre aller faire du patin, ou faire du ski de fond. Elle cherche les avantages de chacun, joue à pile ou face.	Initier à la prise de décision qui implique un renoncement.
	I N S E R T	M O T R I C I T E
56.14 44s	Des enfants marchent dans la neige avec leurs raquettes. Quand un enfant tombe, il est aidé par le plus grand.	Sentir l'effort musculaire demandé par ce sport.
	M I S S I O N	S O C I O - A F F E C T I F
56.15 52s	On voit des enfants glisser sur les pentes de la montagne.	Favoriser les jeux de groupe.

EMISSION NO. 57

LA LAINE

EMISSION 57 LA LAINE

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
57.01 3min 5s	F A N T A I S I S T E S Passe-Partout imite les cris des animaux. Ils apparaissent à l'écran, mais elle n'imite pas le bon cri. Puis elle rectifie la situation et demande aux enfants de produire le bon cri d'animal en relation avec la bonne image.	S O C I O - A F F E C T I F Raffermir ses prises de position exerçant ses connaissances. M U S I Q U E Identifier un cri d'animal.
57.02 31s	H I S T O I R E D E M E S 4 a N S Eric feuillette un album de photos d'animaux. Il sait identifier les cris. Il est fier de son savoir.	S O C I O - A F F E C T I F Montrer la fierté qu'un enfant éprouve à savoir.
57.03 3min 56s	F A N T A I S I S T E S Tout en enfilant sa tuque, son foulard et ses mitaines, Passe-Montagne rappelle la provenance de la laine. Avec Passe-Carreau, il chante la chanson des moutons.	S C I E N C E S Faire connaître la provenance de la laine, ses propriétés et son utilisation. M U S I Q U E Apprendre une chanson.
57.04 40s	I N S E R T Un enfant devant un miroir élève les bras, les baisse et recommence. Il fait bouger sa tête...	M O T R I C I T E Exercer les muscles des bras.

EMISSION 57 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
57.05 1min 3s	D I V E R S Une maman mouton tricote du linge pour ses enfants: 6 manteaux, 6 paires de bottes pour ses 6 enfants.	M A T H E M A T I Q U E S Sensibiliser au groupe "6".
57.06 4min 36s	M A R I O N N E T T E S Grand-papa Bi garde les enfants. Le téléphone sonne et Cannelle répond, expliquant que sa mère est absente. Elle prend note du numéro et le grand-père est capable de lire le numéro. Les enfants sont très contents.	M A T H E M A T I Q U E S Reconnaître au moyen de symboles des groupes de nombres. S O C I O - A F F E C T I F Voir manifester un sens des responsabilités.
57.07 1min	B E A U T E V I S U E L L E Une ouvrière travaille la laine au moyen d'un métier.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Sensibiliser à la beauté de la matière transformée.
57.08 2min 44s	F A N T A I S I S T E S Passe-Carreau fait des tentatives pour voir son dos par-dessus chacune de ses épaules. Elle se touche les omoplates, le bas du dos, la colonne vertébrale.	M O T R I C I T E Faire découvrir une partie du corps: le dos.

EMISSION 57 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
57.09 42s	I N S E R T Deux enfants tartinent du beurre d'arachide sur leur tranche de pain avec un couteau. Ils se versent du lait avec précaution.	S O C I O - A F F E C T I F Rafermir la confiance en soi dans la capacité de manipuler soigneusement les objets.
57.10 1min 22s	D E V I N E T T E Passe-Carreau fait deviner aux enfants à l'aide de questions le poisson rouge qui est dans le bocal.	L A N G A G E Exercer à la généralisation, à l'analyse et au jugement.
57.11 4min 17s	M A R I O N N E T T E S Pendant que Perline est au téléphone, les enfants déguisés lui préparent une surprise. Ils se chamaillent un moment, puis il s'échangent un objet. Perline cherche aussi un déguisement et ensemble, ils attendent Perlin.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Inciter au déguisement qui réveille sa personnalité. S O C I O - A F F E C T I F Voir une bonne entente se réaliser entre enfants au moyen d'une négociation.
57.12 2min 45s	C O N F I D E N C E Passe-Partout savoure la paix et le calme après l'excitement et les rires. Elle ferme les yeux, respire profondément, sent son soeur battre. Elle écoute le silence et les bruits de la maison.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter à se reposer, à faire silence et à écouter son propre coeur battre dans un mouvement de concentration.

EMISSION 57 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
57.13 45s	M I S S I O N Un enfant tient le boyau d'arrosage sur une patinoire. Il veut aider l'homme responsable de ce travail.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter à l'entraide.

EMISSION NO. 58

LES POISSONS

EMISSION 58 LES POISSONS

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
58.01 3min 23s	M A R I O N N E T T E S Pruneau et Cannelle attendent avec impatience grand-papa Bi, qui va leur apporter un aquarium. Ils discutent de l'endroit où ils vont l'installer. Puis, ils rêvent des magnifiques poissons qu'ils auront.	S O C I O - A F F E C T I F Entendre exprimer un plaisir anticipé. S C I E N C E S Réentendre du vocabulaire mathématique.
58.02 34s	H I S T O I R E D E M E S 4 A N S Un enfant ouvre une porte d'escalier, allume et descend. "Quand j'étais petit, j'avais peur des monstres, maintenant, je vais seul à la cave".	S O C I O - A F F E C T I F Apprendre à maîtriser sa peur.
58.03 3min 20s	F A N T A I S I S T E S Passe-Montagne prépare le souper pour grand-mère qui est malade. Elle suit d'une oreille attentive les bruits que fait Passe-Montagne à la cuisine et demande aux enfants de l'aider à les identifier.	S O C I O - A F F E C T I F Etre témoin d'une bonne entente. M U S I Q U E Faire discriminer des bruits familiers afin d'affiner l'écoute.
58.04 36s	I N S E R T Devant la glace, un enfant se fait des clins d'oeil.	M O T R I C I T E Initier au mime.

EMISSION 52 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
58.05 3min 19s	F A N T A I S I S T E S Passe-Carreau suit le mouvement d'un train électrique et invite les enfants à faire le bruit du train qui pénètre dans le tunnel en frappant des mains.	M O T R I C I T E Faire associer un geste et un son à une consigne visuelle.
58.06 3min	M A R I O N N E T T E S Pruneau et Cannelle découpent des formes qui ressemblent à des poissons. Puis, ils chantent une chanson sur les poissons.	M U S I Q U E Mémoriser une chanson à thème. A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Susciter le désir de créer des formes et de les découper.
58.07 3min 40s	C O N T E Grand-mère conte l'histoire d'une maman éléphant, qui reçoit une goutte "d'eau" venant du ciel. Elle regarde, voit un singe assis sur un nuage en train de pleurer. Avec sa trompe, elle l'aide à descendre et il réussit à rire.	S O C I O - A F F E C T I F Ecouter un conte.

EMISSION 58 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
58.08 4min 46s	M A R I O N N E T T E S Les deux enfants décorent leur chambre de poissons "découpés". Grand-père arrive avec l'aquarium, sans les poissons. Les enfants sont déçus et boudent. Grand-père promet les poissons pour bientôt.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Inciter à décorer un espace personnel avec ses propres oeuvres. M U S I Q U E Réentendre une chanson à mémoriser. S C I E N C E S Connaître les conditions de vie des poissons en milieu artificiel. S O C I O - A F F E C T I F Apprendre à accepter une déception.
58.09 1min 4s	D I V E R S On voit un enfant regarder un poisson évoluer dans un aquarium. On entend une voix d'enfant qui dit une poésie.	M U S I Q U E Entendre une poésie qui met en relief des onomatopées.
58.10 3min 1s	C O N F I D E N C E Passe-Partout raconte un cauchemar qu'elle vient de faire; elle réalise que de le raconter à quelqu'un qu'on aime, amoindrit l'impact qu'il avait sur elle au départ.	S O C I O - A F F E C T I F Faire comprendre qu'il est préférable de raconter ses cauchemars pour en cerner le contenu et dominer son angoisse.

EMISSION 58 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
58.11 45s	M I S S I O N Deux enfants découpent dans un journal ou une revue des morceaux qu'ils collent.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Inciter l'enfant au collage et au découpage.

EMISSION NO. 59

LES CHINOIS

EMISSION 59 LES CHINOIS

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	MARIONETTES	SOCIO-AFFECTIF
59.01 6min 25s	Perlin cuisine des mets chinois et les enfants veulent l'aider. Cannelle "annonce" qu'elle sait lire le chinois... Puis afin de ne plus déranger, ils vont dans le salon. On y voit une émission où une poupée chinoise parle aux enfants de son pays.	Recevoir des informations sur les moeurs et coutumes d'un pays étranger. MUSIQUE Entendre le début d'une chanson thème.
	PHONETIQUE	LANGAGE
59.02 1min 11s	Passe-Montagne s'amuse avec la phrase: "Les moustaches du chat chatouillent".	Explorer le phonème "CH".
	INSERT	SOCIO-AFFECTIF
59.03 30s	Quatre enfants enlèvent la neige d'un escalier avec des pelles.	Inciter à partager le travail.
	FANTAISISTES	MATHEMATIQUES
59.04 3min 48s	Fardoche apporte un panier de légumes chez Passe-Montagne pour les 3 amis et grand-mère. On décide de faire le partage en 2 tas. Ils chantaient la chanson des légumes.	Connaître des termes mathématiques: moins, plus, ajouter. MUSIQUE Réentendre une chanson à mémoriser. SOCIO-AFFECTIF Entre témoin d'un geste amical. SCIENCES Connaître des légumes et apprendre qu'on peut les conserver.

EMISSION 59 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	I N S E R T	S O C I O - A F F E C T I F
59.05 1min 08s	Plusieurs enfants patinent, tombent, se relèvent.	Savoir s'amuser ensemble.
	C O N F I D E N C E	S O C I O - A F F E C T I F
59.06 2min 06s	Passe-Partout pense à la fête de grand-mère, qui approche. Elle va lui faire un gâteau et un cadeau: un beau dessin.	Faire réaliser qu'un évènement peut être préparé, organisé pour une meilleure réussite.
	I N S E R T	M A T H E M A T I Q U E S
59.07 1min	Un enfant remplit un récipient de jus de tomates. Il en remplit un autre et essaie de les mettre au même niveau.	Inciter à comparer des quantités.
	F A N T A I S I S T E S	S O C I O - A F F E C T I F
59.08 3min 43s	Les 3 amis insistent auprès de Fardoche afin qu'il reste à coucher à cause d'une forte tempête. Il hésite, il a des bêtes à nourrir à la ferme. Puis sur un "conseil" de Passe-Partout, il rejoint un voisin qui s'occupera de ses bêtes.	Voir une bonne entente se réaliser et un accueil chaleureux se manifester. S C I E N C E S Réaliser que les bêtes de la ferme ont besoin des hommes quotidiennement et que l'hiver a des moments pénibles que l'être humain doit savoir vaincre.

EMISSION 59 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	I N S E R T	M A T H E M A T I Q U E S
59.09 40s	Un enfant fait des groupes de 6 et 3 en alternance avec des blocs.	Initier aux chiffres 6 et 3.
	M A R I O N N E T T E S	M U S I Q U E
59.10 5min 34s	La famille et Mme Coucou sont à table. Cannelle et Pruneau sont déguisés en chinois et chantent une chanson. On parle du bébé de Mme Coucou. Puis, épuisés de manger avec des baguettes, on demande une fourchette.	Entendre et voir mimer une chanson évoquant des moeurs et coutumes d'un autre peuple. Entendre une musique originaire de Chine. S O C I O - A F F E C T I F Apprendre comment se nourrissent les bébés. S C I E N C E S Connaître l'aliment du peuple chinois: le riz.
	M I S S I O N	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S
59.11 44s	Deux enfants mouillent leurs feuilles et jettent de la peinture dessus. Elles barbouillent avec les doigts.	Inciter à manipuler de la matière même si elle est salissante.

EMISSION NO. 60

LOURD ET LEGER

EMISSION 60 - LOURD ET LEGER

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	F A N T A I S I S T E S	M O T R I C I T E
60.01 4min 03s	Passe-Montagne et Passe-Partout recouvrent deux boftes: une grosse qui est légère et une autre petite qui est lourde.	Mimer le port d'objet lourd et léger. M A T H E M A T I Q U E S Introduire la notion de poids en relation avec le volume et la densité.
	I N S E R T	M A T H E M A T I Q U E S
60.02 1min 03s	Deux enfants transportent chacun un sac contenant l'un des plumes, l'autre des pommes de terre.	Introduire la notion de poids.
	P E R C E P T I O N V I S U E L L E	L A N G A G E
60.03 55s	Des enfants laissent échapper des ballons au vent. On voit les mots "ballon" et "léger" qui sont écrits.	Associer le mot écrit à l'image.
	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
60.04 6min 04s	Cannelle veut aller coucher chez Mélodie. La permission est accordée; elle prépare ses effets puis elle change d'idée et veut remettre à plus tard. Perline soutient sa prise de décision.	Etre capable d'envisager une séparation temporaire de sa famille. Prendre des initiatives et des décisions.

EMISSION 60 - (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	H I S T O I R E D E M E S 4 A N S	S O C I O - A F F E C T I F
60.05 45s	Un enfant prépare ses effets personnels parce qu'il va coucher seul chez sa grand-mère.	Développer l'autonomie (séparation).
	P E R C E P T I O N V I S U E L L E	L A N G A G E
60.06 33s	On voit un camion jouet rempli de roches sur lequel est inscrit "camion". On entend une voix qui dit: "camion lourd".	Associer le mot écrit à l'image.
	C O N F I D E N C E	S O C I O - A F F E C T I F
60.07 1min 43s	Passe-Partout raconte que lorsqu'elle était petite, elle aimait jouer dehors. Aussi, elle ne comprenait pas toujours sa maman qui l'obligeait à rester à la maison quand il faisait froid ou si elle avait le rhume. Maintenant elle est plus grande, elle comprend.	Favoriser chez l'enfant la prise de conscience des progrès qu'il fera. Inciter à accepter des contraintes.
	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
60.08 3min 31s	Perlin et Perline sont invités à passer le weekend chez des amis. Perline suggère d'amener les enfants chez leur cousin, Rigodon. Cannelle et Pruneau acceptent de coucher ailleurs et font leur bagage en disant un comptine.	Développer l'autonomie (séparation). Prendre des initiatives. M U S I Q U E Accréditer la sécurité personnelle auprès des gens qu'on affectionne au moyen d'une comptine.

EMISSION 60 - (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	H I S T O I R E E N 3 I M A G E S	L A N G A G E
60.09 55s	Passe-Montagne raconte l'histoire en 3 images du poisson qui se trouvait trop à l'étroit dans son bocal.	Entraîner à l'écoute et à la compréhension d'un récit.
	B E A U T E V I S U E L L E	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S
60.10 1min 4s	Un enfant et sa mère font une promenade en traîneau.	Sensibiliser à la beauté de l'hiver.
	F A N T A I S I S T E S	S C I E N C E S
60.11 5min 55s	Passe-Montagne fait des traces sur un gâteau, sur une table et sur une vitre. Passe-Partout et Passe-Carreau jouent à la cachette dans le bois, en hiver. Passe-Partout cherche Passe-Carreau en observant les traces sur la neige pour découvrir sa cachette.	Savoir identifier des pistes dans la neige (ski, raquette, botte). Etablir une relation de cause à effet (capacité de déduction). M A T H E M A T I Q U E S Mémoriser l'ordre dans lequel apparaissent les traces. M U S I Q U E Ecouter une chanson.
	M I S S I O N	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S
60.12 45s	Un enfant dessine sur une grande surface de papier.	Inciter à dessiner.

Achevé d'imprimer à
Québec en mai 1981, sur
les presses du Service des impressions en régie
du Ministère des Communications
du Québec

Éditeur officiel
du Québec
**Service des
impressions
en régie**

Mai 1980

EDUQ 8270848 B

nement du Québec
re de l'Éducation
on générale des réseaux

DESCRIPTION DES CONTENUS ET OBJECTIFS DES 125 ÉMISSIONS

TOME 2: ÉMISSIONS 61 À 125

MILIEU ÉCONOMIQUEMENT FAIBLE
PASSE-PARTOUT

Mai 1980

51-3649

DOSSIER: "MILIEU ECONOMIQUEMENT FAIBLE"

PASSE-PARTOUT

DESCRIPTION DES CONTENUS ET
OBJECTIFS DES 125 EMISSIONS
TOME II (EMISSIONS 61 A 125)

Ministère de l'Education
Direction générale des réseaux

MAI 1980

Dépôt légal: deuxième trimestre 1980
Bibliothèque nationale du Québec
ISBN 2-550-01042-6 (Tome II)
ISBN 2-550-01040-X (Edition complète)

EMISSION NO. 61

UNE VITRE CASSEE

EMISSION 61 UNE VITRE CASSEE

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
61.01 5min 2s	M A R I O N N E T T E S Grand-papa Bi tient promesse. Il profite d'une journée d'hiver plus douce pour apporter deux poissons rouges aux enfants. Ils leur trouvent un nom et apprennent comment s'en occuper. Ils chantent la chanson des poissons.	M U S I Q U E Faire mémoriser une chanson. S O C I O - A F F E C T I F Voir une promesse se réaliser. S C I E N C E S Donner des informations sur les habitudes de vie des poissons en aquarium.
61.02 4min 7s	F A N T A I S I S T E S Passe-Carreau et Fardoche doivent réparer une vitre brisée, même si Passe-Carreau préférerait faire de la raquette. Passe-Carreau enlève les morceaux cassés, sans se préoccuper des recommandations de Fardoche, et elle se coupe un doigt. Après quoi, elle prend les mesures de la fenêtre et propose à Fardoche qu'ils se rendent à la quincaillerie en raquette.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter l'enfant à développer son autonomie. Etre capable de différer un désir. S C I E N C E S Sensibiliser au fait que les hommes se protègent du vent, de la neige et de la pluie. M A T H E M A T I Q U E S Faire comprendre qu'une partie est inhérente d'un tout. Voir comment on prend des mesures de hauteur et de largeur.

ÉMISSION 61 (suite)

SÉQUENCE/ DURÉE	SITUATIONS	DOMAINES DE DÉVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
61.03 43s	INSERT Une fillette aide sa mère à laver une vitre.	SOCIO-AFFECTIF Favoriser la collaboration.
61.04 1min 12s	BEAUTÉ VISUELLE On voit des masques fabriqués par des enfants. Ils sont en papier mâché et recouverts de gouache.	ARTS VISUELS et PLASTIQUES Inciter à fabriquer des masques.
61.05 4min 23s	MARIONNETTES Perline appele grand-papa Bi et les enfants pour dîner. On mange du poisson; Cannelle aime ça et vide son assiette. Pruneau refuse d'en manger; Perline insiste pour qu'il y goûte, sans cependant le forcer à le terminer.	SOCIO-AFFECTIF Inciter l'enfant à aimer les aliments sains et en goûter de nouveaux. SCIENCES Prendre conscience que le poisson sert de nourriture aux êtres humains.
61.06 4min 1s	FANTAISISTES Passe-Carreau et Fardoche sont à la quincaillerie pour acheter une vitre. Ils découvrent ce qu'on peut y trouver en récitant une comptine.	SCIENCES Faire observer les multiples outils qu'on retrouve dans une quincaillerie. Initier à une méthode de mesure. Initier à la réparation d'une vitre.

EMISSION 61 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
61.07 1min	B E A U T E V I S U E L L E On voit des masques décorés de différentes façons par un artiste québécois "Pelland".	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Observer différentes lignes et couleurs et expressions d'un visage humain. Sensibiliser à la beauté d'un masque.
61.08 3min 22s	F A N T A I S I S T E S Passe-Partout touche les différentes parties de son visage en invitant l'enfant à le faire lui aussi pour sentir les formes à donner à son masque. Elle apprend comment fabriquer un masque en papier mâché.	M O T R I C I T E Connaître les parties de son visage et les découvrir par le toucher. S O C I O - A F F E C T I F Susciter le désir de faire plaisir. A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Faire connaître une technique simple.
61.09 34s	I N S E R T Un enfant compte ses orteils en les pairant avec ses doigts.	M A T H E M A T I Q U E S Savoir compter jusqu'à 5. M O T R I C I T E Développer la motricité fine.

EMISSION 61 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
61.10 2min 9s	C O N F I D E N C E Passe-Partout est contrariée. Elle voulait jouer avec Passe-Montagne à construire des châteaux de cartes, mais Passe-Montagne préfère lire. Passe-Partout boude, puis se rend compte de son comportement et finalement maîtrise sa déception.	S O C I O - A F F E C T I F Savoir accepter les frustrations. Faire réaliser qu'un comportement de bouderie lors d'une contrariété ne fait que nuire à soi-même et rendre la vie désagréable autour de soi.
61.11 44s	M I S S I O N On voit des enfants glisser sur une pente enneigée avec des cartons.	M O T R I C I T E Vivre différentes possibilités de son corps.

EMISSION NO. 62

LE PETIT SAPIN

EMISSION 62 - LE PETIT SAPIN

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
62.01 3min 23s	Cannelle et Pruneau téléphonent à Perline pour lui demander quoi bricoler comme cadeau à Doualé qui est à l'hôpital. Perline suggère un bonhomme de neige en styro-mousse.	Voir une situation au cours de laquelle le désir de faire plaisir est évident. Ré-entendre des réflexions qui décrivent l'inquiétude. S O C I O - A F F E C T I F Organiser un projet de bricolage.
	H I S T O I R E D E M E S 4 A N S	S O C I O - A F F E C T I F
62.02 1min 08s	Daniel essaie des chaussures trop petites, ensuite trop grandes pour enfin mettre les siennes.	Faire prendre conscience que l'enfant a grandi et que ses pieds ont allongé.
	F A N T A I S I S T E S	M A T H E M A T I Q U E S
62.03 3min 11s	Passe-Montagne est assis devant une table où se trouvent plein d'objets qui peuvent faire des formes rondes. Un à un, il va les placer autour de différentes parties de son corps et il chante une chanson "russe" qui revoit ces notions.	Utiliser le vocabulaire mathématique adéquat. M O T R I C I T E Découvrir différentes parties du corps de forme ronde. M U S I Q U E Entendre une chanson à thème.

EMISSION 62 - (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	I N S E R T	M O T R I C I T E
62.04 45s	Un enfant entoure un rouleau de papier de toilette vide d'un papier d'aluminium et passe une corde au centre.	Inciter à la manipulation. A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Voir qu'on peut obtenir une décoration simple.
	C O N T E	S O C I O - A F F E C T I F
62.05 5min	C'est l'histoire du petit sapin qui avait hâte de grandir afin qu'on vienne le chercher lui aussi. Puis un jour, on le coupe et on en fait un sapin de Noël. Pour un temps, il est heureux. Noël fini, on le relègue au grenier. Il sèche et deviendra un bon feu pour réchauffer les enfants.	Apprendre à apprécier et à reconnaître les aspects positifs d'une situation. Amener l'enfant à communiquer avec les êtres et les choses qui l'entourent en créant avec eux des liens affectifs.
	I N S E R T	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S
62.06 51s	Un enfant décore un petit sapin. il met quelques boules dans l'arbre et il ajoute la décoration qu'il a faite.	Voir une création personnelle s'ajouter aux autres décorations. S O C I O - A F F E C T I F Participer à la décoration d'un arbre de Noël.

EMISSION 62 - (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	F A N T A I S I S T E S	S C I E N C E S
62.07 3min 53s	Passe-Carreau dessine un Passe-Montagne. Au-dessus, elle dessine un soleil. Elle questionne les enfants sur les vêtements que devrait porter Passe-Montagne. Puis elle dessine un nuage et de la neige. Passe-Carreau doit donc habiller Passe-Montagne avec l'aide des enfants.	Faire des associations de cause à effet.
	M A R I O N N E T T E S	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S
62.08 4min 49s	Pruneau et Cannelle ont terminé leur bricolage quand Alakazou fait son apparition. Il est à la recherche d'objets ronds, carrés, en formes de triangle. Il invite les enfants à faire de même. Cannelle et Pruneau trouvent des objets ayant ces formes.	Voir manifester le plaisir et la fierté que procure un travail bien fait. M A T H E M A T I Q U E S Sensibiliser aux formes géométriques simples.
	P E R C E P T I O N V I S U E L L E	L A N G A G E
62.09 45s	On voit un poisson dans l'eau et on voit les mots: "poisson dans l'eau".	Associer le mot à l'image.

EMISSION 62 - (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	P H O N E T I Q U E	L A N G A G E
62.10 1min 01s	Passe-Montagne joue avec les mots: cric crac croc en faisant varier leur position dans la phrase et en prenant une voix aigue, une voix normale et une voix basse.	Entraîner à la logique verbale et au sens de l'humour.
	C O N F I D E N C E	S O C I O - A F F E C T I F
62.11 2min 02s	Passe-Partout raconte la peur qu'elle a vécue hier soir, lorsqu'elle s'est couchée. Elle pensait qu'il y avait quelqu'un dans sa chambre alors que c'était le vent. C'est en allant voir qu'elle s'est débarrassée de sa peur.	Entendre raconter un fait imaginaire qui a suscité une peur réelle et voir comment on peut se contrôler.
	M I S S I O N	M O T R I C I T E
62.12 44s	Un enfant s'amuse à empiler des formes les unes sur les autres. Il fait une pyramide.	Inciter à manipuler des formes de différentes dimensions, Découvrir l'équilibre dans l'espace.

EMISSION NO. 63

PAS DE GEANT

EMISSION 63 - PAS DE GEANT

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	F A N T A I S I S T E S	M O T R I C I T E
63.01 2min 04s	Passe-Carreau raconte l'histoire d'un géant, qui faisait de grands pas et qui courait derrière un petit nain qui faisait de petits pas. Les grands pas sont accompagnés de sons longs et les petits de sons courts et rapprochés.	Sensibiliser à la durée des sons en les faisant différencier au moyen d'exercices des membres inférieurs.
	I N S E R T	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S
63.02 45s	On voit un traîneau tiré par un cheval et conduit par un adulte accompagné d'un enfant et de sa mère.	Apprendre à apprécier la beauté de la nature.
	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
63.03 4min 52s	Cannelle et Pruneau s'aperçoivent qu'un de leurs poissons n'est plus comme avant. Perlin leur explique qu'il est sûrement mort; peut-être a-t-il trop mangé. On décide alors d'appeler grand-papa pour l'informer de cette mort et lui demander un autre poisson.	Prendre conscience de la vie par rapport à la mort. M U S I Q U E Réentendre la chanson sur les poissons.
	F A N T A I S I S T E S	M U S I Q U E
63.04 2min 35s	Passe-Carreau a des cloches devant elle. La petite fait "ding", la moyenne "dang" et la grosse "dong". Puis sans cloche, elle mime le geste de faire sonner une cloche tout en donnant le bon son.	Faire réaliser la différente hauteur de 2 sons provenant d'un même objet. M O T R I C I T E Réaliser dans son corps par une participation gestuelle la différence de hauteur de 2 sons.

EMISSION 63 - (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	PHONETIQUE	LANGAGE
63.05 55s	Passe-Montagne regarde une tortue. La vue de celle-ci lui donne une idée.	Explorer le son "T".
	PERCEPTION VISUELLE	LANGAGE
63.06 30s	Deux enfants courent et s'arrêtent au coin d'une rue et regardent le panneau indicateur: ARRET-STOP.	Associer le mot écrit à l'image.
	FANTAISISTES	SCIENCES
63.07 3min 17s	Grand-mère frisonne dans sa maison. En s'approchant de la fenêtre elle sent le vent qui y pénètre. Passe-Partout arrive. Grand-mère explique que même si le genre de vie des Inuits l'impressionne, elle ne pourrait jamais vivre dans un iglou.	Réaliser qu'on ne voit pas le vent; il s'infiltre partout. Apprendre des modes de vie différents: celui des Esquimaux. MUSIQUE Entendre une chanson folklorique sur l'hiver et le vent.
	MOTRICITE	MUSIQUE
63.08 51s	Passe-Carreau écoute le son des cloches et demande à l'enfant de quelle cloche il provient. Puis elle invite l'enfant à faire sonner la cloche.	Faire réaliser la différente hauteur de 2 sons provenant d'un même objet. MOTRICITE Réaliser dans son corps par une participation gestuelle la différence de hauteur de 2 sons.

EMISSION 63 - (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	INSERT	MOTRICITE
63.09 15s	Un enfant montre ses 5 doigts; il dit: cache un doigt, deux doigts, trois doigts, etc.	Inciter à exercer sa motricité fine.
	MARIONNETTES	MATHEMATIQUES
63.10 3min 20s	Cannelle annonce à grand-papa la mort de son poisson. Elle avoue qu'elle l'a peut-être un peu trop nourri. Elle lui demande s'il peut en apporter un autre. Le grand-père accepte en lui faisant promettre qu'à l'avenir, elle ne donnera aux poissons qu'une petite pincée de nourriture.	Entendre du vocabulaire de quantité SOCIO-AFFECTIF Inciter à demander pour recevoir. Savoir admettre ses erreurs. SCIENCES Apprendre à connaître les poissons et leurs besoins.
	DEVINETTE	LANGAGE
63.11 1min 28s	Passe-Carreau fait deviner aux enfants, à l'aide de questions, une fleur qui est cachée.	Exercer à la généralisation, à l'analyse et au jugement.
	PERCEPTION VISUELLE	LANGAGE
63.12 45s	On voit des chevaux qui galopent et on voit les mots: chevaux/cheval/poulain.	Associer l'image aux mots écrits.

EMISSION 63 - (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	F A N T A I S I S T E S	M U S I Q U E
63.13 2min 23s	Les 2 filles jouent au jeu des tortues, Elles se parlent très lentement, faisant des gestes lents. Passe-Carreau chante une chanson sur un air lent et Passe-Partout l'accompagne. A la fin, elles accélèrent le rythme de la chanson. Passe-Montagne fait de même.	Faire reproduire des phrases rythmées à partir d'un jeu de phonétique. M O T R I C I T E Faire reproduire des mouvements lents à partir d'un jeu de phonétique.
	H I S T O I R E D E M E S 4 A N S	S O C I O - A F F E C T I F
63.14 42s	Un enfant, des craies à la main et une feuille devant elle, dessine...Elle dit: "je suis capable de dessiner tout ce que je veux!"	Favoriser chez l'enfant la confiance dans ses possibilités.
	C O N F I D E N C E	S O C I O - A F F E C T I F
63.15 2min 01s	Passe-Partout est à tricoter un foulard. Elle se trompe, veut laisser son travil, Elle se reprend et pense que finalement le tricot fini, elle aura la fierté de l'avoir tricoté elle-même.	Faire réaliser qu'apprendre n'est pas toujours facile mais qu'on peut trouver un réel plaisir à dépasser la difficulté d'apprentissage.
	M I S S I O N	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S
63.16 44s	Deux enfants font du papier bouchonné avec du papier de soie de couleurs. Ils froissent le papier, le trempent dans la colle et le fixent sur une grande feuille de couleur.	Inciter à manipuler du papier par une technique qui demande plusieurs procédés.

EMISSION NO. 64

DU LAIT POUR LES BEBES

EMISSION 64 - DU LAIT POUR LES BEBES

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
64.01 4min 27s	FANTAISISTES Passe-Carreau et Passe-Montagne s'occupent de 2 bébés. Passe-Partout prépare les biberons et apporte les couches. Passe-Carreau chante une berceuse indienne que Passe-Partout refait en langue française.	MUSIQUE Entendre une berceuse et une comptine. SCIENCES Observer un bébé. SOCIO-AFFECTIF Observer un mode de fonctionnement de la société: les aînés sont responsables des plus jeunes.
64.02 1min 25s	OBSERVATION-INFORMATION On observe tout le processus de fabrication du lait. On voit aussi le lait transporté en camion pour sa mise en contenant.	SCIENCES Susciter la curiosité sur la provenance du lait.
64.03 1min 03s	INSERT Un enfant verse du lait dans un biberon. Il s'assoit dans une chaise berçante et fait boire le bébé.	SOCIO-AFFECTIF Prendre plaisir à s'occuper d'un plus jeune et se sentir responsable.
64.04 3min 53s	MARIONETTES Pruneau informe Perline que lorsqu'il sera plus grand, il se mariera avec elle. Il comprend par la suite que les enfants ne se marient pas avec les parents. Il "rassure" Perline que son amour sera éternel.	SOCIO-AFFECTIF Inciter à verbaliser des émotions et à exprimer des désirs. Informer sur les relations parents/enfants. Voir un enfant qui tout en faisant un transfert, cherche à se sécuriser.

EMISSION 64 - (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	P H O N E T I Q U E	L A N G A G E
64.05 1min 39s	Passe-Montagne chante au bébé: "Au clair de la lune", puis il fait des variations en fredonnant l'air.	Explorer les phonèmes "L", "P" et "CH".
	P E R C E P T I O N V I S U E L L E	L A N G A G E
64.06 32s	On voit une clôture et l'histoire raconte que, de l'autre côté de la clôture, il y a un garçon, une fille, un ballon. Après chaque illustration, on voit ces mots écrits, puis on entend dire: "un garçon, une fille, un ballon".	Associer le mot écrit à l'image.
	F A N T A I S I S T E S	M O T R I C I T E
64.07 2min 10s	Passe-Carreau berce le bébé. Elle lui chante la berceuse indienne puis le couche. Elle s'assoit par terre, pose les mains au sol, de chaque côté de son corps et fait des mouvements de "bercement".	Exercer la motricité globale par des mouvements de bercements. M U S I Q U E Entendre une chanson dont le rythme est celui d'une berceuse.
	I N S E R T	S O C I O - A F F E C T I F
64.08 1min 15s	On voit le lait sortir d'un pis de vache. Des enfants sont dans l'étable; le garçon tient l'agneau, la fille lui donne le biberon.	Partager son plaisir avec un ami. S C I E N C E S Prendre plaisir à nourrir un animal.

EMISSION 64 - (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	F A N T A I S I S T E S	M U S I Q U E
64.09 3min 40s	Passe-Carreau apprend à Passe-Montagne les vrais mots de la berceuse indienne. Passe-Partout arrive de dehors, toute gelée. Elle demande à Passe-Carreau de lui préparer quelque chose de chaud . Pendant, ce temps, Passe-Carreau pose des questions à l'enfant téléspectateur, sur ce qui est chaud, ce qui est froid.	Apprendre une chanson. S C I E N C E S Sensibiliser à la notion de chaud et de froid.
	M A R I O N N E T T E S	M U S I Q U E
64.10 4min 19s	Cannelle s'est achetée une paire de souliers qu'elle a choisie elle-même. Elle fait attendre Perline et Pruneau avant de leur montrer. Pruneau voyant les souliers neufs de Cannelle, se met à bouder; il explique son désir d'avoir lui aussi des souliers neufs. Cannelle et Pruneau chantent ensuite la chanson des vêtements.	Entendre une chanson sur les vêtements. S O C I O - A F F E C T I F Voir quelqu'un exprimer sa joie d'avoir quelque chose qui n'appartient qu'à soi. Voir quelqu'un verbaliser son désir. S C I E N C E S Sensibiliser au vocabulaire du vêtement.
	C O N F I D E N C E	S O C I O - A F F E C T I F
64.11 2min 25s	Passe-Partout est à regarder son album de photos. Elle se revoit quand elle était bébé, elle demande à l'enfant s'il la trouve jolie. Puis on la voit le jour de ses 4 ans; elle est déjà une grande fille.	Inciter à la connaissance et à l'appréciation de soi.

EMISSION 64 - (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	M I S S I O N	M O T R I C I T E
64.12 43s	On voit des enfants transporter des petits blocs de neige pour construire un fort.	Inciter à exercer sa motricité globale en faisant des constructions dans la neige.

EMISSION NO. 65

RAQUETTES ET MOCASSINS

EMISSION 65 RAQUETTES ET MOCASSINS

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
65.01 3min 32s	F A N T A I S I S T E S Passe-Montagne est à la recherche de ses deux amies. Les sachant curieuses, il va chercher un tam tam et commence à jouer. Passe-Carreau apparaît la première; Passe-Montagne lui demande si elle a compris son message à la façon des Indiens. Puis ils parlent des différents messages quotidiens.	M U S I Q U E Inciter à inventer et à reproduire des formules rythmiques. Créer un intérêt pour les instruments à percussion. S O C I O - A F F E C T I F Sensibiliser aux bruits de l'environnement qui sont des modes de communication avec les autres. S C I E N C E S Informer sur la construction d'un instrument à percussion.
65.02 34s	I N S E R T Un enfant avec un tambourin essaie de reproduire ce qu'un autre enfant rythme.	M U S I Q U E Inciter à inventer et à reproduire des formules rythmiques simples.
65.03 48s	P E R C E P T I O N V I S U E L L E On voit des autos et des camions qui circulent; on peut lire les mots: "auto et camion" et une voix dit les mots.	L A N G A G E Associer le mot écrit à l'image.

EMISSION 65 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
65.04 4min 17s	M A R I O N N E T T E S Pruneau prépare un cadeau pour Mélodie, c'est sa fête. Il explique à Perline que c'est un "sac à surprises pour toucher". Celle-ci, intéressée, met sa main dans le sac et tente de deviner l'objet qu'elle touche. Il y a des choses douces, d'autres "piquantes".	S O C I O - A F F E C T I F Sensibiliser au plaisir de préparer soi-même un cadeau. Voir quelqu'un anticiper le plaisir qu'il aura. S C I E N C E S Inciter à inventer des jeux qui développent le sens du toucher. Entendre le vocabulaire relatif au sens du toucher.
65.05 2min 12s	F A N T A I S I S T E S Fardoche est à fabriquer des raquettes, comme celles des Indiens. Il explique qu'il se sert de branches de sapin. Il les essaie et s'enfonce dans la neige. Il se propose de les donner à Passe-Partout, mais celle-ci a bien vu l'inefficacité de ces raquettes.	S C I E N C E S Informer sur la provenance et l'utilité des objets. Sensibiliser à la fabrication rudimentaire d'objets.
65.06 48s	H I S T O I R E D E M E S 4 A N S Dans la salle de bain, après avoir fermé la porte, Sophie se coiffe.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter l'enfant à s'occuper lui-même de sa coiffure.

EMISSION 65 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
65.07 4min 28s	C O N T E C'est l'histoire de Carcajou qui chassait pour nourrir sa famille. Il attaque une mouffette, mais celle-ci lui lance son liquide. Le Carcajou crie à l'aide et les animaux de la forêt accourent pour le défendre. Puis, comme il sentait mauvais, on lui conseilla d'aller se laver. Comme, il ne voit plus rien, il se frappe contre les arbres. Arrivé à la mer, il s'y lave, se frotte les yeux: depuis ce temps, la mer est salée.	S O C I O - A F F E C T I F Sensibiliser au type de légende que la tradition orale indienne nous a léguée. Eveiller la curiosité sur l'origine des choses.
65.08 2min 10s	B E A U T E V I S U E L L E On voit un artisan fabriquer des raquettes. Pendant qu'une voix adulte, explique à un enfant ce qui se passe, l'artisan découpe une peau en lanières.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Sensibiliser à la beauté des gestes de l'artisan.
65.09 2min 12s	F A N T A I S I S T E S Passe-Partout arrive chez grand-mère. Elle porte mocassins indiens et raquettes. Elle invite grand-mère à aller faire de la raquette, mais celle-ci est occupée. Passe-Partout lui propose les raquettes que Fardoche a fabriquées, expliquant que Fardoche les a essayées, et qu'elles sont très bonnes.	S O C I O - A F F E C T I F Susciter le désir de partager certaines activités. Favoriser l'attitude de respect face aux décisions des autres. S C I E N C E S Observer des mocassins et des raquettes. Présenter des aspects de la civilisation indienne.

EMISSION 65 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
65.10 3min 50s	M A R I O N N E T T E S Pruneau et Cannelle regardent les cadeaux qu'ils ont préparés pour Mélodie. Cannelle ne semble pas satisfaite de sa chenille, mais Pruneau, la rassure. Mélodie entre dans le salon et annonce que c'est sa fête le lendemain et qu'elle aura beaucoup de cadeaux. Pruneau et Cannelle lui en promettent; curieuse, elle commence à fouiller.	S O C I O - A F F E C T I F Voir une situation au cours de laquelle quelqu'un verbalise ses craintes et échange ses impressions. Inciter à s'exprimer face aux évènements jugés importants. Susciter le désir d'ouvrir son monde personnel à des amis.
65.11 1min 56s	C O N F I D E N C E Passe-Partout découvre une enveloppe qu'elle avait cachée. La cachette signifie pour elle, que c'est un secret et que personne n'a le droit de voir cette enveloppe. Comme c'est un petit secret, elle montre à l'enfant sa fleur séchée. Mais elle lui explique qu'elle a des secrets qu'il ne connaîtra jamais.	S O C I O - A F F E C T I F Sécuriser sur son droit d'avoir des secrets et des choses personnelles.
65.12 45s	M I S S I O N Des enfants jouent avec des grosses pelles dans la neige.	M O T R I C I T E Inciter à faire des jeux moteurs à l'extérieur.

EMISSION NO. 66

DANS LA NEIGE

EMISSION 66 DANS LA NEIGE

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
66.01 4min 4s	F A N T A I S I S T E S Fardoche et Passe-Montagne sont en forêt, prêts à couper un arbre mort. Fardoche scie l'arbre en faisant différentes coupes; l'arbre tombe. Passe-Montagne décide de l'ébrancher avec sa hache, qu'il a d'ailleurs appris à bien tenir sur les conseils de Fardoche. Puis, ils reviennent en motoneige.	M U S I Q U E Identifier des bruits différents. S O C I O - A F F E C T I F Développer un aspect de la vie en société. Inciter à la prudence. Initier au respect et à la beauté de la nature. S C I E N C E S Observer des outils en opération. Sensibiliser à la notion de direction.
66.02 2min 11s	Z I G Z A G P E R D U Le Zig Zag cherche ses parents. Il se retrouve chez les chats et se compare à eux.	S C I E N C E S Apprendre à observer des différences. L A N G A G E Reproduire des groupes phonétiques.
66.03 1min 3s	M A R I O N N E T T E S Pruneau s'invente un compagnon de jeu. Il fait le chauffeur de taxi, et son ami, le client, monte. Ils arrivent au salon où Perlin est en train de lire une revue. Tranquillement Perlin comprend le jeu de Pruneau et y participe.	S O C I O - A F F E C T I F Apprendre à faire travailler l'imagination. Sensibiliser à un type de relation père/fils.

EMISSION 66 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
66.04 55s	I N S E R T On voit un enfant jouer avec une boîte de carton dont il se fait une auto.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Inciter à imaginer un jouet en partant d'objets simples.
66.05 1min	P E R C E P T I O N V I S U E L L E Le chat guette la souris. On voit les trois parties de la phrase illustrées: le chat / guette / la souris. un entend les mots.	L A N G A G E Associer le mot écrit au mot prononcé.
66.06 3min 28s	F A N T A I S I S T E S Passe-Carreau a cueilli un bouquet de branches qu'elle va rapporter en ville. Elle chante la comptine: "pique-nique", qui parle d'aiguille de pin, de sapin, d'épinette. Puis Fardoche lui parle de l'écorce des arbres. Il lui parle aussi de la motoneige qui s'avère être un mode de transport très pratique, qu'utilisent aussi les Inuits.	S C I E N C E S Observer différentes écorces. Observer un mode de transport: la motoneige. S O C I O - A F F E C T I F Sensibiliser aux modifications dans le mode de déplacement de l'homme. M U S I Q U E Apprendre une comptine.

EMISSION 66 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
66.07 42s	I N S E R T Deux enfants s'amusent à aligner des pommes de pin dans la neige et forment des motifs en se servant de la neige comme fond.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Créer des motifs.
66.08 2min 7s	F A N T A I S I S T E S Passe-Partout est de retour d'une promenade dans le bois. Cette promenade lui inspire une ritournelle.	M U S I Q U E Renconnaftre et identifier des bruits.
66.09 4min 24s	M A R I O N N E T T E S Pruneau et Cannelle regardent un message télévisé qui a comme sujet: "Les bons biscuits des tout-petits", et qui a la "prétention" de faire grandir les enfants. Le croyant sincère, Pruneau et Cannelle décident d'en manger. Mais ils réalisent finalement que leur taille est restée la même et que la prochaine fois ils n'écouteront plus.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter à développer un sens critique vis-à-vis l'information véhiculée par la télévision. Inciter à exercer son jugement et à faire des déductions.
66.10 1min	H I S T O I R E D E M E S 4 A N S Julie patine, tombe, se relève, continue et dit:" Patiner, c'est difficile"...	S O C I O - A F F E C T I F Susciter la confiance en soi.

EMISSION 66 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
66.11 2min	C O N F I D E N C E Passe-Partout réalise qu'elle se sent toute petite auprès des grands arbres. Elle s'imagine "toute petite" et elle se voit assise sur un champignon à chatouiller les fourmis, ou couchée, sous une fleur à raconter des histoires. Elle constate que lorsqu'on est petit, on voit des choses que les grands ne voient pas.	S O C I O - A F F E C T I F Aider l'enfant à ne pas se sentir trop limité par sa petitesse face au monde des grands.
66.12 45s	M I S S I O N Des enfants glissent dans la neige, s'amusent.	M O T R I C I T E Inciter à exercer sa motricité globale.

EMISSION NO. 67

UNE JOURNEE D'HIVER

EMISSION 67 UNE JOURNEE D'HIVER

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
67.01 2min 28s	M A R I O N N E T T E S C'est le matin et on annonce une grosse tempête: garderie et chantier de construction sont fermés. Perlin et Pruneau ont congé; ils se proposent d'aller pelleter pendant que Cannelle s'amuse déjà dehors.	S O C I O - A F F E C T I F Sensibiliser au fait que les éléments naturels ont des répercussions sur le mode de vie des gens. S C I E N C E S Sensibiliser aux conditions climatiques.
67.02 4min 20s	F A N T A I S I S T E S Passe-Partout attend un peu inquiète, que ses amis reviennent du marché. La tempête est forte et elle craint pour eux. Grand-mère, pour la distraire, fait jouer de la musique. A la fin, les amis reviennent et rangent avec grand-mère et Passe-Partout les aliments achetés.	S O C I O - A F F E C T I F Sensibiliser au fait que les éléments naturels ont des répercussions sur le mode de vie des gens. M U S I Q U E Entendre de la musique. Inciter à danser en traduisant par des mouvements, des rythmes suggérés par la musique. M O T R I C I T E Inciter à danser sur des rythmes suggérés par la musique.

EMISSION 67 (suite)

SÉQUENCE/ DURÉE	SITUATIONS	DOMAINES DE DÉVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
67.03 1min 20s	H I S T O I R E D E M E S 4 A N S Un enfant range les aliments qui vont au réfrigérateur, ceux qui vont dans le garde-manger, etc.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter à prendre de petites responsabilités sous forme de jeux.
67.04 1min 27s	D E V I N E T T E Passe-Carreau fait deviner aux enfants à l'aide de questions un objet caché: le collier.	L A N G A G E Exercer à la généralisation, à l'analyse et au jugement.
67.05 2min 10s	M A R I O N N E T T E S Pruneau est impatient d'aller pelleter avec Perlin. Il demande à Perline de l'habiller; elle lui fait comprendre qu'elle est prête à l'aider, s'il fait des efforts. Pruneau s'excite, s'énerve, de peur de voir Perlin partir. Cannelle, revient de dehors et demande, elle aussi, à Perline de la déshabiller.	S O C I O - A F F E C T I F Susciter le désir de développer son sens de l'autonomie. Susciter le désir chez le garçon de s'identifier au père.
67.06 45s	I N S E R T Un enfant aide son père à déneiger les vitres de la voiture avec des balais d'auto.	S O C I O - A F F E C T I F Initier l'enfant à l'entraide.

EMISSION 67 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
67.07 2min	F A N T A I S I S T E S Grand-mère s'aperçoit qu'il n'y a plus de beurre et propose de transformer la crême en beurre. Le travail revient à Passe-Montagne, qui se met à battre la crême. A la fin, il réalise qu'il vient de "faire du beurre", "tout seul".	S O C I O - A F F E C T I F Valoriser l'esprit de débrouillardise. S C I E N C E S Observer la fabrication artisanale du beurre.
67.08 50s	I N S E R T Six enfants transportent des morceaux de neige; ils les déposent dans une luge. Un des enfants veut tirer seul la luge et tombe.	M O T R I C I T E Inciter à exercer sa motricité globale.
67.09 2min 55s	F A N T A I S I S T E S Les fantaisistes et grand-mère sont à jouer aux cartes. Passe-Montagne découvre une carte postale dans son jeu. C'est une carte que grand-mère a reçue d'une amie en voyage dans les pays chauds. Passe-Montagne pense alors aux pays chauds. On assiste à une danse et une chanson qui parle des pays chauds et froids.	S C I E N C E S Sensibiliser aux notions de temps. Sensibiliser à une réalité géographique. M U S I Q U E Ecouter une chanson dans le but de l'apprendre.
67.10 4min 43s	M A R I O N N E T T E S Perline regarde le désordre qui règne dans le salon. Pruneau et Cannelle promettent de ranger après avoir regardé Alakazou. Celui-ci se prépare à ranger. Pruneau et Cannelle participent à son jeu. A la fin de l'émission, ils décident de ranger leurs choses, en laissant Perline se reposer.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter à adopter une attitude positive à l'égard de certaines règles de vie en société. M A T H E M A T I Q U E S Eveiller aux mathématiques en classant des objets en 2 groupes distincts.

EMISSION 67 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
67.11 1min 20s	H I S T O I R E E N 3 I M A G E S C'est l'histoire d'un serpent qui était très très petit. Il regardait les oiseaux voler et il voulait lui aussi partir en voyage. Alors, il prit la place d'un lacet sur le soulier d'un gros oiseau.	L A N G A G E Entraîner les enfants à l'écoute, à la narration. Entraîner l'oeil au mouvement de gauche à droite.
67.12 2min	C O N F I D E N C E Passe-Partout avoue qu'elle aimerait être toute seule avec grand-mère, lui parler, l'entendre. Elle trouve qu'il y a trop longtemps qu'elle ne s'est pas retrouvée seule avec elle. Comme ses amis arrivent dans la maison, elle en profite pour aller retrouver grand-mère.	S O C I O - A F F E C T I F Susciter le goût d'exprimer son attachement à quelqu'un. Inciter à aller chercher la sécurité quand on en sent le besoin.
67.13 43s	M I S S I O N Deux enfants patinent, tombent, se relèvent.	M O T R I C I T E Inciter à exercer sa motricité globale.

EMISSION NO. 68

L'ECOLE MATERNELLE

EMISSION 68 L'ECOLE MATERNELLE

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
68.01 4min 41s	M A R I O N N E T T E S Les enfants et grand-papa sont chez Rigodon et assistent à son départ "en autobus scolaire" pour la maternelle. Grand-père veut scier du bois et envoie Pruneau chercher la scie. Pendant ce temps, Cannelle questionne le grand-père sur les occupations de ses parents quand elle n'est pas là. Finalement, ils ramassent les bouts de bois et chantent.	S O C I O - A F F E C T I F Entendre verbaliser une inquiétude et voir prendre l'initiative de poser des questions pour se rassurer. M U S I Q U E Faire apprendre à l'enfant une chanson folklorique.
68.02 1min 5s	I N S E R T On voit des enfants chanter et mimer des chansons.	M U S I Q U E et M O T R I C I T E Inciter l'enfant à chanter et à mimer.
68.03 3min 40s	F A N T A I S I S T E S La maison des fantaisistes est devenue un "pet shop". Les trois amis sont déguisés. Julie arrive dans cet appartement et reste stupéfaite. Elle ne reconnaît pas ses amis. Finalement, Julie part; elle doit aller enseigner à la maternelle. Passe-Partout l'accompagne.	S C I E N C E S Faire connaître aux enfants quelques animaux dans leur morphologie et leur alimentation.
68.04 1min	H I S T O I R E D E M E S 4 A N S Julie sait ce qu'est une école. Elle sait que c'est grand, qu'il y a beaucoup d'enfants et qu'elle ira bientôt à la maternelle.	S O C I O - A F F E C T I F Préparer l'enfant à la maternelle.

EMISSION 68 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
68.05 1min 47s	M A R I O N N E T T E S Perline arrive à la maison. Elle a fini sa journée de travail et se prépare à se reposer. Ti-Brin vient voir les enfants, mais ils ne sont pas là. Il est un peu déçu. Perlin lui dit que les enfants iront le retrouver.	S O C I O - A F F E C T I F Faire comprendre à l'enfant que les autres ont une vie et des activités qui leur sont personnelles.
68.06 46s	I N S E R T On voit un enfant qui monte dans un autobus scolaire pour aller à la maternelle.	S O C I O - A F F E C T I F Rendre l'enfant témoin d'une expérience quotidienne qu'il pourra vivre.
68.07 5min 32s	F A N T A I S I S T E S Julie et Passe-Partout arrivent à la maternelle. Julie fait entrer tous les enfants. Ils font de la peinture, de la pâte à modeler. Certains jouent aux blocs... Puis, avec Julie, les enfants trouvent différentes choses à faire avec du papier.	S O C I O - A F F E C T I F Faciliter chez l'enfant l'acte de courage que lui demandera la séparation des siens pour rentrer à l'école.
68.08 16s	P O R T E - P L U M E S Porte-Plumes dit: "J'me demande si tous les enfants prennent l'autobus pour aller à la maternelle. Le sais-tu, toi ?".	S O C I O - A F F E C T I F Inciter les enfants à la réflexion.

EMISSION 68 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
68.09 2min 52s	M A R I O N N E T T E S Fruneau et Cannelle reviennent en ville. Ils sont contents de revoir Perlin et Perline; ils ont plein de choses à leur raconter. Perline est à coudre une robe pour la poupée de Cannelle; celle-ci est très contente. Enfin, on leur dit que Ti-Brin veut les voir. Tout de suite, ils partent chez lui.	S O C I O - A F F E C T I F Faire réaliser à l'enfant le plaisir des retrouvailles.
68.10 3min 7s	I N S E R T Des enfants regardent un mécanicien réparer la carosserie d'une voiture.	S C I E N C E S Apprendre le travail de mécanicien.
68.11 1min 59s	C O N F I D E N C E Passe-Partout se souvient de sa mère qui lui disait: "Passe-Partout bientôt tu vas aller à la maternelle". Elle ne savait pas trop ce qui l'attendait. Elle ne connaissait personne; c'était une grande école... Finalement elle a aimé ça dès la première journée.	S O C I O - A F F E C T I F Aider l'enfant à diminuer l'anxiété qui l'envahit au moment où il commence l'école.
68.12 45s	M I S S I O N Des enfants assistent à un spectacle de marionnettes fait par d'autres enfants.	S O C I O - A F F E C T I F Faire découvrir les activités que les enfants font à la maternelle.

EMISSION NO. 69

ON NE PARLE PAS, ON CHANTE

EMISSION 69 - ON NE PARLE PAS, ON CHANTE

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
69.01 5min 48s	F A N T A I S I S T E S Passe-Partout et Passe-Carreau font chercher un trésor à Passe-Montagne. Elles lui donnent des indices pour l'aider. Un pied de biche pour ouvrir une caisse de bois. Il l'ouvre et découvre un ouvre-boîte pour ouvrir une boîte de conserve. Il l'ouvre et découvre un coupe-papier pour ouvrir une lettre. Il l'ouvre et découvre une clé. Cette clé ouvre un coffre et dans le coffre une valise. Il l'ouvre et découvre une huitre et il avale l'huitre.	M A T H E M A T I Q U E S Inciter à faire des relations entre deux catégories d'objets en vue d'améliorer sa pensée logico-mathématique.
69.02 37s	I N S E R T Des enfants s'amusent à enlever les couvercles des pots. Ces pots sont de différentes grosseurs. Dans le plus petit pot, ils découvrent une souris.	M O T R I C I T E Exercer la préhension et le contrôle musculaire.
69.03 3min 31s	M A R I O N N E T T E S Pruneau attend Perline pour aller chez le dépanneur. Madame Coucou arrive et donne à Pruneau des sous pour acheter de la margarine. Perline et Pruneau s'apprêtent à traverser la rue. Celui-ci ne regarde pas et se dirige vers la rue. Perline l'oblige à lui tenir la main. Il grogne, boude. En revenant, il propose à Perline de lui tenir la manche et sait qu'il doit regarder des deux côtés de la rue avant de traverser.	S O C I O - A F F E C T I F Favoriser l'adoption d'un comportement satisfaisant vis-à-vis sa projection personnelle. Inciter à la prudence.

EMISSION 69 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
69.04 1min 32s	J E U D E B E R N A R D Passe-Carreau montre à Passe-Montagne différents objets. Il les regarde et dit en quoi ils sont pareils et différents. Elle présente un peigne et une fourchette, un bas et un soulier, une banane et une tranche de pain.	M A T H E M A T I Q U E S Favoriser le développement de la pensée logique.
69.05 30s	H I S T O I R E D E M E S 4 A N S Daniel traverse toujours la rue avec sa mère.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter l'enfant à la prudence et à la confiance en l'adulte.
69.06 4min 17s	F A N T A I S I S T E S Passe-Montagne est en train de revêtir son habit d'homme-grenouille. Il va faire de la plongée sous-marine dans la mer. Passe-Montagne dit à Passe-Partout d'ouvrir la porte, la mer est juste derrière. On voit le fond de la mer, les poissons, les algues, etc. Elle referme la porte, stupéfaite. Quand Passe-Montagne décide d'aller plonger, il n'y a plus de mer derrière la porte. Mais Passe-Montagne lui montre ce que la mer lui a laissé: une étoile de mer, une éponge, une algue.	S C I E N C E S Fournir de l'information sur la vie marine. Constater que certains éléments ne vivent plus quand ils sont hors de l'eau.

EMISSION 69 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
69.07 2min 4s	Z I G Z A G P E R D U Zig Zag rencontre les lapins. Ils ont de grandes oreilles, une queue en boule et quatre pattes.	L A N G A G E Apprendre par comparaison des différences.
69.08 1min 11s	F A N T A I S I S T E S Passe-Montagne a montré son habit d'homme-grenouille à Passe-Carreau. Ils ont l'idée de chanter la chanson des grenouilles en faisant les gestes. Passe-Montagne fait les sauts et Passe-Carreau imite le mouvement des bras.	M O T R I C I T E Exercer la motricité globale en associant les mouvements des bras et des jambes. M U S I Q U E Mémoriser une chanson déjà entendue.
69.09 2min 48s	M A R I O N N E T T E S Cannelle s'est fâchée parce que Pruneau ne veut pas jouer au père et à la mère. Et elle a décidé qu'elle ne lui parlerait plus. Comme elle a besoin de son dragon, elle décide de communiquer avec lui en chantant. Comme ça, elle respecte son désir. Pruneau entre dans le jeu, Perline aussi.	M U S I Q U E Inciter à créer en improvisant des fragments mélodiques. S O C I O - A F F E C T I F Constater le discours parlé et le discours chanté permettant tous les deux de communiquer. Favoriser l'adoption de comportements basés sur l'humour.

EMISSION 69 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
69.10 1min 4s	I N S E R T On voit des enfants devant des petits aquariums. On y voit différents poissons.	S C I E N C E S Apprendre les caractéristiques de différents poissons.
69.11 1min 37s	P H O N E T I Q U E Passe-Montagne répète cette phrase: Babette la baleine fait de bien belles bulles. Il prend la voix d'une poule, celle d'une girafle, d'un ours et celle d'une baleine.	L A N G A G E Inciter l'enfant à changer sa voix en utilisant une variété de timbres.
69.12 19s	P O R T E - O R E I L L E S Qu'est-ce que j'entends ? C'est quelqu'un qui marche ou qui court ?...	L A N G A G E Exercer les enfants à l'écoute active.
69.13 1min 28s	C O N F I D E N C E Passe-Carreau et Passe-Montagne se chuchotent des secrets à l'oreille. Passe-Partout n'aime pas ça. Elle se sent mal dans sa peau, pensant qu'ils ne sont plus ses amis. Finalement, ils voulaient lui faire une surprise.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter à exprimer ses hésitations face à certains comportements des autres.
69.14 47s	M I S S I O N Même que 69.10.	S C I E N C E S Même que 69.10.

EMISSION NO. 70

LES VOIX, C'EST PAS PAREIL

EMISSION 70 LES VOIX, C'EST PAS PAREIL

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
70.01 1min 48s	F A N T A I S I S T E S Passe-Carreau a tracé un triangle magique, par terre. Quand Passe-Partout y met les pieds, sa voix change. Elle parle et l'on entend la voix de Passe-Montagne ou de Passe-Carreau. Chacun est stupéfait; Passe-Partout voudrait bien retrouver sa voix. Elle sort du triangle et retrouve sa voix.	M A T H E M A T I Q U E S Familiariser l'enfant avec l'aspect visuel d'une forme géométrique. M U S I Q U E Ecouter d'une façon active la voix des gens de son entourage. Découvrir les caractéristiques qui personnalisent les voix.
70.02 49s	I N S E R T Dans une garderie, des enfants jouent à identifier leurs amis par le timbre des voix. Un enfant a les yeux bandés, les autres forment un cercle. Chaque enfant se lève et dit: "Bonjour, quel est mon nom ?". Et l'enfant identifie celui qui vient de parler.	M U S I Q U E Inciter l'enfant à découvrir les caractéristiques qui personnalisent les voix.
70.03 3min 53s	M A R I O N N E T T E S Les enfants veulent avoir un chien. Le restaurateur a une chienne qui a eu des bébés. Il est prêt à les donner. Mais Perline doit refuser car le propriétaire de la maison ne veut pas. Alors on opte pour la souris. On appelle grand-père Bi qui va apporter aux enfants la souris, la cage...	S O C I O - A F F E C T I F Montrer qu'il est permis et même souhaitable d'extérioriser un sentiment de déception. Préparer l'enfant à accepter des déceptions inévitables que la réalité impose, et l'inciter à chercher des solutions de rechange.

EMISSION 70 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
70.04 58s	B E A U T E V I S U E L L E On voit une maman avec ses faons qui la tètent, puis on voit une vache avec son veau.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Apprendre à apprécier la beauté de la vie animale.
70.05 53s	P H O N E T I Q U E Passe-Montagne s'assoit devant une table de maquillage. Il se regarde dans le miroir et se voit enfant. Il prend une voix d'enfant. L'autre Passe-Montagne parle à cet enfant en langage d'adulte. Il reçoit un jet d'eau au visage car le jeune n'apprécie pas le langage de l'aîné...	L A N G A G E Permettre à l'enfant d'explorer les multiples possibilités de sa voix.
70.06 3min 34s	M A R I O N N E T T E S Alakazou fredonne des chansons; les enfants devinent puis chantent. Puis Alakazou invite les Poussinots à imiter les animaux de ses chansons pendant qu'il chante.	M U S I Q U E Contrinuer au développement de la perception auditive de l'enfant. Permettre à l'enfant d'approfondir la connaissance de chansons présentées aux émissions.
70.07 1min 1s	B E A U T E V I S U E L L E On voit différentes tapisseries faites par les gens du Fil d'Ariane et on entend la chanson qui parle de ces tapisseries.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Initier à l'art de la tapisserie.

EMISSION 70 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
70.08 3min 59s	F A N T A I S I S T E S On cherche un moyen de faire disparaître le triangle magique. On décide de faire un savon magique. D'abord on met du sucre granulé dans l'eau, puis du sable, puis un carré de sucre. On met un caillou, un morceau de chocolat et un cube de bouillon de poulet. A chaque fois qu'on choisit un élément à mélanger, dans l'eau, Passe-Partout récite une comptine numérique à thème.	S C I E N C E S Sensibiliser l'enfant au phénomène chimique de solubilité et de non solubilité. M U S I Q U E Permettre à l'enfant d'apprendre une comptine numérique à thème.
70.09 48s	I N S E R T Un enfant fait du jello. A la poudre, il ajoute de l'eau chaude, puis de la glace, qui fond et enfin des fruits, qui eux, ne fondent pas.	S C I E N C E S Eveiller la curiosité de l'enfant face à un phénomène chimique.
70.10 1min 5s	M O T R I C I T E Passe-Partout et Passe-Montagne vont chanter et Passe-Carreau va danser. Quand Passe-Partout chante, Passe-Carreau tourne. Quand Passe-Montagne chante, Passe-Carreau saute.	M O T R I C I T E Mettre l'enfant en situation d'associer une consigne motrice à la voix d'une personne.
70.11 2min 41s	M A R I O N N E T T E S Ti-Brin est venu voir la souris de Cannelle et Pruneau. Celui-ci lui dit qu'il aurait préféré un chien mais qu'il ne pouvait pas. Ti-Brin aussi aimerait avoir un chien mais il est allergique aux chiens et aux chats. Il leur explique ce qui se passe quand il va dans une maison où il y a un chien. Peut-être qu'un jour il ne sera plus allergique... il aura sûrement un chien.	S O C I O - A F F E C T I F Préparer les enfants à accepter les frustrations. Sensibiliser les enfants aux manifestations extérieures liées à l'allergie.

EMISSION 70 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
70.12 1min 29s	D E V I N E T T E Passe-Carreau fait deviner aux enfants à l'aide de questions, l'objet caché dans un bol: une banane.	L A N G A G E Exercer à la généralisation, à l'analyse et au jugement.
70.13 1min 17s	M A R I O N N E T T E S Les enfants chantent la chanson de Noël, même si ce n'est pas Noël.	M U S I Q U E Entendre une chanson dont le thème est Noël.
70.14 1min 42s	C O N F I D E N C E Passe-Partout entend Passe-Montagne lui dire bonjour. Elle nous explique qu'elle a senti dans sa voix de la bonne humeur. Par contre, d'autres fois, Passe-Montagne lui dit la même chose mais avec un air fâché. Une fois Passe-Montagne lui a dit Bonjour avec tellement de peine dans la voix, que Passe-Partout a réalisé qu'il était très triste et l'a consolé.	S O C I O - A F F E C T I F Sensibiliser l'enfant aux intonations multiples que chacun peut donner à sa voix.
70.15 45s	M I S S I O N Un enfant range ses jouets.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter à l'ordre.

EMISSION NO. 71

MIROIR, MIROIR

EMISSION 71 MIROIR ... MIROIR ...

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	F A N T A I S I S T E S	S C I E N C E S
71.01 4min 31s	Passe-Partout et Fardoche sont dans le bois. Elle cherche Raquam, le chien, tandis que Fardoche est plus occupé par le soleil et le ciel bleu de la journée. Il raconte à Passe-Partout ce que fait le soleil. Il dit à Passe-Partout d'écouter le ruisseau.	Sensibiliser à l'action du soleil sur la nature.
	M A R I O N N E T T E S	M U S I Q U E
71.02 52s	Pruneau et Cannelle chantent la chanson du Printemps.	Réentendre une chanson.
	C O N T E	S O C I O - A F F E C T I F
71.03 5min 45s	C'est l'histoire des nains et du géant qui vivaient ensemble dans la forêt. Un jour, une mouche est entrée dans l'oreille du géant. Celui-ci était incapable de la faire sortir. Alors les nains lui ont proposé d'aller la chercher. Ils l'ont trouvée et ont libéré le géant.	Permettre de constater la complémentarité des êtres vivant ensemble. Inciter à créer ou maintenir des relations de solidarité.
	I N S E R T	S O C I O - A F F E C T I F
71.04 1min	Des enfants font des constructions avec des blocs. Les constructions sont différentes par leurs formes et le choix des blocs.	Inciter à réaliser des productions personnelles.

EMISSION 71 - (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
71.05 3min 47s	Pruneau vient de terminer la construction d'une fusée. Il appelle tout le monde pour venir la voir. Les enfants la trouvent belle. Pruneau explique comment il a fait. Ca donne le goût aux enfants de faire quelque chose de "gros", du genre "château".	Valoriser le goût d'inventer et renforcer ainsi chez l'enfant la confiance en sa capacité de produire des choses personnelles.
	F A N T A I S I S T E S	M O T R I C I T E
71.06 4min 41s	Passe-Montagne joue à être "grand". Il porte une cape et un chapeau haute-forme, mais il lui manque le maquillage. A la table de maquillage, il lui manque un miroir. Alors il cherche partout et trouve un vrai miroir. Puis avec un petit miroir caché dans sa main, il dit aux 2 filles qu'il peut voir ce qu'elles font. A la fin, ils se regardent dans un miroir déformant.	Rappeler qu'on possède 2 côtés. S C I E N C E S Constater que certains objets peuvent réfléchir notre image. Constater qu'un miroir nous permet de voir ce qui se passe dans notre dos.
	I N S E R T	S C I E N C E S
71.07 1min 06s	Des enfants se regardent dans des miroirs déformants.	Observer les transformations que le corps subit à travers certains objets.

EMISSION 71 - (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	M A R I O N N E T T E S	M U S I Q U E
71.08 3min 11s	Cannelle a placé une poupée sous sa blouse. Elle est enceinte. Pruneau entre dans le jeu et joue au père. Ils chantent ensemble "Dans le ventre de sa maman", puis Pruneau accouche Cannelle en tirant sur une jambe de la poupée. Ils jouent avec la poupée puis se couchent à côté d'elle.	Renforcer la connaissance d'une chanson à thème. S O C I O - A F F E C T I F Raffermir ses connaissances sur la vie intra-utérine.
	C O N F I D E N C E	S O C I O - A F F E C T I F
71.09 1min 53s	Passe-Partout est dans le bois et décide de rapporter un caillou à Passe-Montagne. Mais elle réalise que c'est plutôt elle qui aime les cailloux. Alors, elle cherche plus précisément quelque chose pour Passe-Partout et elle trouve: une plume d'oiseau, parce que Passe-Montagne aime ça.	Amener à prendre de la distance par rapport à ses goûts personnels.
	M I S S I O N	S O C I O - A F F E C T I F
71.10 49s	Même que 71.04	Même que 71.04

EMISSION NO. 72

NAISSANCE ET RENAISSANCE

EMISSION 72 NAISSANCE ET RENAISSANCE

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
72.01 3min 11s	M A R I O N N E T T E S Pruneau est dans un état d'excitation avancé. D'abord il demande à Cannelle de lui donner des coups dans l'oreiller qui lui sert de "bouclier". Puis il va vers Perline et lui joue des tours; il lui vole sa pelote à épingles. Puis c'est au tour de Perlin d'y goûter un peu.	S O C I O - A F F E C T I F Faire vivre à l'enfant une situation où il est aux prises avec une hyperactivité qu'il extériorise en paroles et en actes. Rassurer l'enfant quant à la légitimité de cet état en le lui présentant comme normal et acceptable.
72.02 37s	I N S E R T Deux enfants tiennent une feuille de papier. Un troisième enfant se met à courir et traverse cette barrière de papier qui se déchire.	S O C I O - A F F E C T I F Suggérer à l'enfant une façon amusante de canaliser l'hyperactivité qu'il ressent.
72.03 2min 62s	F A N T A I S I S T E S A la ferme, Fardoche et Passe-Montagne font le tour des animaux. D'abord ils s'émerveillent de voir la vache et son veau ensemble. Fardoche chante une chanson. Puis on visite les moutons, la truie et ses bébés, les lapins. Passe-Montagne est surpris de l'énorme famille qu'ils forment.	S C I E N C E S Familiariser l'enfant avec différents aspects entourant le phénomène de la reproduction chez les mammifères.
72.04 1min 4s	M A R I O N N E T T E S Pruneau et Cannelle chantent la chanson des maisons.	M U S I Q U E Réentendre une chanson.

EMISSION 72 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
72.05 20s	I N S E R T Des enfants regardent des cochons d'Inde en cage. Ils passent leurs commentaires.	S C I E N C E S Apprendre à observer les animaux en cage.
72.06 4min 26s	M A R I O N N E T T E S Les enfants sont en train de jouer. Ils imaginent que la maison de carton a pris en feu. Ils font les pompiers et Guillemet vient les aider. Il leur explique que lorsqu'il y a un feu, tout le monde doit sortir par la porte la plus proche. Alors on recommence le jeu en s'assurant que tout le monde est dehors.	S O C I O - A F F E C T I F Sensibiliser à certains principes essentiels concernant la façon de se conduire en cas d'incendie. M U S I Q U E Apprendre une comptine déjà entendue.
72.07 1min 23s	M O T R I C I T E Passe-Carreau est accroupie. Elle joue le petit poussin dans son oeuf qui veut aller faire un tour dehors. Avec ses mains, elle pousse vers le haut pour casser la coquille.	M O T R I C I T E Contribuer à développer le sens de l'équilibre chez l'enfant en l'incitant à marcher à petits pas.
72.08 4min 6s	F A N T A I S I S T E S Passe-Montagne parle à un petit poussin. En blague on entend un cri de poussin traduit par Fardoche. Puis de la même façon, on apprend que la poule pond presque tous les jours, que les mouches pondent aussi des oeufs, que les oies pondent moins d'oeufs et que les oisillons mettent plus de temps à sortir de l'oeuf.	S C I E N C E S Familiariser l'enfant avec certains aspects entourant le phénomène de la reproduction chez les ovipares.

EMISSION 72 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
72.09 45s	H I S T O I R E D E M E S 4 A N S Daniel rentre dans sa chambre en faisant attention pour ne pas éveiller son petit frère.	S O C I O - A F F E C T I F Apprendre aux enfants à respecter le sommeil des autres.
72.10 5min 4s	M A R I O N N E T T E S Pruneau s'endort et Cannelle n'est pas fatiguée. Elle demande à Grand-papa Bi de lui raconter une histoire. Mais il ne faut pas déranger Pruneau. Il lui propose de s'en raconter une toute seule. Ce qu'elle fait, à haute voix... Agacé, Pruneau appelle le grand-père. Il conseille à Cannelle de fermer les yeux et de penser à quelque chose de beau.	S O C I O - A F F E C T I F Sensibiliser l'enfant au fait que les besoins de chacun peuvent être différents et l'inciter à respecter une demande qui tient compte du besoin de l'autre.
72.11 56s	H I S T O I R E E N 3 I M A G E S Il était une fois, un petit oiseau qui n'avait pas d'ailes. Mais il voulait tellement voler qu'il s'est fabriqué un avion.	L A N G A G E Exercer les enfants à l'écoute et à la narration.
72.12 1min 47s	C O N F I D E N C E Passe-Partout revient de la fête d'un ami. Il y avait du monde qu'elle connaissait et d'autres qu'elle ne connaissait pas. Elle était gênée au début, et puis a participé à la fête. Elle a ri, s'est amusée comme une petite folle...	S O C I O - A F F E C T I F Contribuer au développement social de l'enfant en le sensibilisant aux aspects émotifs positifs liés à la vie en groupe.

EMISSION 72 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
72.13 45s	M I S S I O N On voit toutes sortes d'animaux: pingouins, serpent, dauphins, etc.	S C I E N C E S Familiariser l'enfant avec certains animaux.

EMISSION NO. 73

JEUX DRAMATIQUES

EMISSION 73 JEUX DRAMATIQUES

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
73.01 3min 8s	F A N T A I S I S T E S Grand-mère propose aux fantaisistes de jouer une pièce de théâtre. D'abord, il faut une histoire que grand-mère a écrite: celle d'une princesse et de son éléphant perdus dans les bois. Les fantaisistes aiment l'histoire et se divisent les rôles: Passe-Partout en princesse, Passe-Carreau en bûcheron et Passe-Montagne... en éléphant. Puis Passe-Montagne décide de faire des costumes, et les filles feront les décors.	S O C I O - A F F E C T I F Sensibiliser l'enfant aux différentes étapes à suivre dans l'élaboration d'un jeu dramatique. S C I E N C E S Donner à l'enfant le goût de s'exprimer par le jeu dramatique.
73.02 1min 6s	I N S E R T On voit des enfants et un adulte marcher dans les bois. Ils se dirigent vers un cours d'eau dans l'intention d'y pêcher.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Apprendre à observer les beautés de la forêt.
73.03 3min 23s	M A R I O N N E T T E S Cannelle vient de décider qu'elle ne va plus à la garderie. Perline la questionne et Cannelle lui dit que Carmine s'est fâchée contre elle parce qu'elle empêchait les autres de dormir. Cannelle n'a pas aimé se faire crier dans les oreilles. Perline joue à être Carmine et Cannelle lui dit qu'elle n'a pas aimé et Carmine lui explique que parfois elle est bien fatiguée. Cannelle se promet de parler à Carmine.	S O C I O - A F F E C T I F Aider l'enfant à identifier la cause véritable d'un malaise qu'il ressent et l'inciter à l'extérioriser. Développer chez l'enfant l'aptitude à faire face à un problème et l'inciter à y chercher une solution.

EMISSION 73 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
73.04 1min 5s	B E A U T E V I S U E L L E On entend la voix de Fardoche qui parle des fleurs au printemps.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Apprendre à admirer les fleurs sauvages.
73.05 4min 16s	F A N T A I S I S T E S Les filles terminent le décor et grand-mère se prépare à les faire répéter leur texte. On se trompe, on rit, puis on est interrompu par Passe-Montagne qui vient de terminer les costumes: une belle robe pour la princesse et une chemise pour le bûcheron.. Quant à l'éléphant, Passe-Montagne n'a pas encore fait le costume...	S O C I O - A F F E C T I F Sensibiliser l'enfant à différentes opérations liées à la réalisation d'un projet en expression dramatique. Nourrir l'imagination de l'enfant et lui donner le goût de créer à partir de choses simples.
73.06 1min 4s	H I S T O I R E D E M E S 4 A N S Des enfants sont allés voir les dauphins. Ils leur ont lancé des ballons.	S O C I O - A F F E C T I F Montrer la relation amicale entre l'enfant et l'animal.
73.07 4min 10s	F A N T A I S I S T E S C'est le moment de présenter la pièce de théâtre. Grand-mère frappe les coups et présente la pièce et les personnages. Passe-Montagne n'est plus un éléphant, mais un ours. Alors on commence la pièce. Passe-Partout est sur son "ours" et va frapper chez le bûcheron. Il lui offre à manger. La princesse mange tellement, que son ours ne peut plus la supporter.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Sensibiliser l'enfant au plaisir que procure l'expression dramatique.

EMISSION 73 (suite)

SEQUENCE / DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
73.08 20s	P O R T E - P L U M E S Je grandis. Je voudrais bien savoir si c'est juste mes pattes qui grandissent. Le sais-tu, toi ?	S C I E N C E S Inciter les enfants à la réflexion.
73.09 1min 18s	F A N T A I S I S T E S Passe-Partout chante avec des enfants la chanson: "J'aime papa".	M U S I Q U E Entendre et apprendre une nouvelle chanson.
73.10 34s	B E A U T E V I S U E L L E On entend, sur des images de pluie, une voix qui dit une poésie.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Sensibiliser à la beauté de la nature.
73.11 4min 34s	M A R I O N N E T T E S Les enfants viennent de découvrir des bande-rolles de papier dans leurs tiroirs. Ils veulent jouer avec, mais leur chambre est si petite... Ils vont au salon, Perline est en train de lire. Elle leur demande d'aller ailleurs. Ils vont à la cuisine. Perlin fait la cuisine. Alors Cannelle a une idée: ils poussent les deux lits près du mur.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter l'enfant à exprimer verbalement le besoin qu'il ressent d'avoir un espace pour jouer. Développer l'aptitude de l'enfant à chercher des solutions à un problème qui le touche.

EMISSION 73 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
73.12 1min 47s	C O N F I D E N C E Passe-Partout savoure le plaisir qu'elle a de se retrouver dans sa chambre, cette chambre bien à elle. Les objets lui rappellent des souvenirs. Elle peut regarder ses choses quand elle veut. Elle se sent bien.	S O C I O - A F F E C T I F Sensibiliser l'enfant au sentiment de sécurité que procure un coin personnel où l'on peut se retrouver au contact des choses que l'on aime.
73.13 46s	M I S S I O N On voit des enfants dehors, en train de jouer aux billes.	M O T R I C I T E Inciter les enfants au jeu.

EMISSION NO. 74

LE TRAVAIL

EMISSION 74 LE TRAVAIL

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
74.01 4min 5s	M A R I O N N E T T E S Fardoche et Passe-Montagne vendent les produits de la ferme au marché. Fardoche interpelle les gens, leur montre ses produits. Passe-Montagne imite Fardoche. Le résultat est quelque peu limité; mais Fardoche le console: il apprendra. Puis Fardoche crie aux passants qu'il a de merveilleuses herbes. Passe-Montagne s'est assis, mais bien content d'être là.	S C I E N C E S Faire connaître des produits de la ferme et spécifiquement les herbes et les plantes comestibles. Sensibiliser à une forme de travail: le commerce.
74.02 42s	I N S E R T On voit des enfants qui aident leurs parents au marché extérieur.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter l'enfant à participer à des activités d'adultes.
74.03 34s	P O R T E - N E Z Porte-Nez dit: "Aujourd'hui, je sens la soupe aux nouilles".	S C I E N C E S Inviter l'enfant à sentir d'une façon active.
74.04 2min 52s	M A R I O N N E T T E S Madame Coucou est bien embêtée. Elle vient de recevoir de la laine, dont les couleurs sont mélangées. Il lui faut trier les couleurs et faire des balles. Perline ne pourra l'aider. Mais Cannelle qui vient d'entrer, propose son aide, celle de Pruneau et de Doualé pour démêler la laine.	S O C I O - A F F E C T I F Stimuler l'enfant à offrir son aide.

EMISSION 74 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
74.05 1min 4s	O B S E R V A T I O N - I N F O R M A T I O N On voit le jardin botanique et son exposition du printemps.	S C I E N C E S Observer les différentes caractéristiques des fleurs et des plantes.
74.06 2min 26s	F A N T A I S I S T E S Julie est venue au marché acheter un kilo de petits pois et de haricots secs. Fardoche lui parle du commerce. Passe-Montagne achète des vêtements et des outils. Julie et Passe-Montagne invitent Fardoche à souper. Au menu: soupe aux pois et fèves au lard. Fardoche est heureux.	S C I E N C E S Faire connaître les légumineuses. Sensibiliser à une forme de travail: le commerce versus les achats et ventes.
74.07 42s	I N S E R T On voit un enfant qui entre dans une cuisine complètement en désordre. On le voit remettre la cuisine en ordre.	S O C I O - A F F E C T I F Stimuler les enfants à aider dans les tâches quotidiennes.
74.08 3min 52s	M A R I O N N E T T E S Les enfants sont prêts à aider Madame Coucou. Doualé suggère que chacun choisisse une couleur et la démêle. Puis Pruneau invente une comptine. Mais Cannelle est fatiguée et décide de retourner chez-elle, jouer.	S O C I O - A F F E C T I F Sensibiliser l'enfant à venir en aide et à persévérer dans l'effort que demande le travail. M U S I Q U E Faire entendre et apprendre une comptine qui valorise le travail.

EMISSION 74 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
74.09 2min 13s	J E U D E B E R N A R D Passe-Carreau est devant un chevalet. Elle dessine un triangle. Puis, elle nous montre un dessin et demande de trouver où est caché le triangle.	M A T H E M A T I Q U E S Faire connaître et identifier une forme géométrique.
74.10 1min 43s	F A N T A I S I S T E S On prépare le souper. Fardoche est gourmand et décide de goûter un peu à la soupe aux pois. Il nous dit que c'est heureux que les pois s'amolissent en cuisant. Puis il goûte aux fèves au lard. On demande à Fardoche d'aider un peu; il va moudre le café. Puis, il promet à Passe-Montagne de lui donner un salaire pour sa journée de travail au marché.	S O C I O - A F F E C T I F Faire voir l'échange de bons procédés par l'entraide. S C I E N C E S Faire connaître la transformation des légumineuses par la cuisson.
74.11 3min 46s	M A R I O N N E T T E S Cannelle est de retour chez elle. Perlin est en train de réparer une radio. Il demande pourquoi elle est là. Elle répond qu'elle était fatiguée. Perlin lui dit qu'il est un peu fatigué de réparer la radio, mais il sait que Merlot va être content. Alors il va continuer à travailler. Cannelle comprend qu'elle n'est pas allée jusqu'au bout de son travail. Alors elle retourne chez Madame Coucou.	S O C I O - A F F E C T I F Faire réfléchir l'enfant sur le sens des responsabilités prises en commun. Inciter l'enfant à savoir s'apprécier sans pour autant dévaloriser autrui.

EMISSION 74 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
74.12 54s	F A N T A I S I S T E S Passe-Montagne chante "le petit coupeur de paille". Il répète les deux dernières phrases de la chanson en accélérant la vitesse.	M U S I Q U E Entendre une chanson ou l'élément "jeu" est la vitesse du "refrain".
74.13 1min 38s	C O N F I D E N C E Passe-Partout nous parle du plaisir de faire des choses qu'elle aime: réparer un vieux meuble, lire, mettre le couvert pour le repas, dessiner des histoires qu'elle invente. Il lui semble qu'elle a toujours des choses à faire.	S O C I O - A F F E C T I F Valoriser auprès de l'enfant des activités sous plusieurs formes et susciter chez lui le désir de produire, tout en s'accomplissant.
74.14 46s	M I S S I O N Même que 74.05.	S C I E N C E S Même que 74.05.

EMISSION NO. 75

TROP ET ASSEZ

EMISSION 75 TROP ET ASSEZ

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
75.01 2min 41s	M A R I O N N E T T E S Pruneau vient montrer à Cannelle sa nouvelle acquisition. Finalement la fenêtre s'ouvre et apparaît Ti-Brin. Il a un message à faire à Cannelle. Il annonce que c'est aujourd'hui la fête de la ruelle. Il faut faire des décorations; un spectacle, etc...	S O C I O - A F F E C T I F Inciter les enfants à prendre leur part aux jeux et organisations des plus âgés.
75.02 1min 2s	O B S E R V A T I O N - I N F O R M A T I O N On voit un scientifique qui fait des expériences.	S C I E N C E S Sensibiliser au monde de la recherche scientifique.
75.03 57s	I N S E R T On voit des enfants en train de jouer aux billes. L'un explique à l'autre comment jouer.	S O C I O - A F F E C T I F Apprendre à jouer en groupe.
75.04 18s	P O R T E - S - Y E U X As-tu vu la fleur rouge avec une longue tige verte ?	S C I E N C E S Inciter les enfants à regarder d'une façon plus active.

EMISSION 75 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
75.05 50s	I N S E R T Un enfant place une feuille d'érable sur une feuille blanche. Avec une bouteille d'aérosol remplie de gouache liquide, il arrose la feuille puis décolle la forme. La forme de la feuille d'érable est restée intacte.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Apprendre la technique du pochoir.
75.06 4min 26s	F A N T A I S I S T E S Passe-Montagne et Passe-Carreau réalisent que le bol de toilette fonctionne mal. Ils décident de jouer au plombier. Ils portent la casquette, les salopettes et un coffre à outils. Puis ils se regardent et jouent à Monsieur Trop et Madame Assez avec différents objets.	M A T H E M A T I Q U E S Faire voir des expériences de comparaison et de mesure. S C I E N C E S Faire connaître un métier: celui de plombier. M U S I Q U E Entendre la chanson des métiers.
75.07 55s	I N S E R T Des enfants se promènent sur le bord de l'eau. Ils marchent en se tenant en équilibre sur les rochers.	M O T R I C I T E Exercer l'équilibre.

EMISSION 75 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
75.08 4min 5s	F A N T A I S I S T E S Passe-Partout joue avec une balance à plateaux. Elle pèse différents objets et elle se demande ce qui est plus lourd, aussi lourd ou moins lourd. Madame Assez et Monsieur Trop arrivent dans le décor. On se dispute amicalement.	M A T H E M A T I Q U E S Sensibiliser l'enfant au terme d'équivalence. Faire voir des expériences de poids et de quantité.
75.09 54s	H I S T O I R E D E M E S 4 A N S On voit un enfant qui joue avec une balance à plateaux.	S O C I O - A F F E C T I F Faire découvrir aux enfants leur capacité à faire des expériences de pesanteur.
75.10 1min 16s	M O T R I C I T E Passe-Carreau arrive en marchant comme un robot. Elle ne plie aucune articulation. Elle demande à l'enfant de lui dire ce qui plie dans son bras et ses jambes. Elle trouve qu'on est bien mieux quand ça plie.	M O T R I C I T E Faire découvrir à l'enfant les possibilités de son corps.
75.11 1min 2[illegible]s	B E A U T E V I S U E L L E On voit des gens qui travaillent dans un cirque.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Faire découvrir la beauté du cirque.

EMISSION 75 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
75.12 5min 9s	M A R I O N N E T T E S Les enfants ont décoré des boîtes; des banderoles relient les deux boîtes. Dans une boîte, il y a Pruneau et Mélodie, dans l'autre Cannelle et Doualé. Ti-Brin est le maître de cérémonie. Puis c'est l'heure du spectacle. Cannelle et Doualé dansent accompagnées de Ti-Brin jouant du gazou. Mélodie agite une marionnette.	S O C I O - A F F E C T I F Faire prendre conscience du plaisir qu'on retire à participer à une fête commune.
75.13 1min 6s	H I S T O I R E E N 3 I M A G E S C'est l'histoire d'une girafle qui voulait se construire un château. Et comme elle avait un très très long cou, elle a construit un château avec une très très grande tour.	L A N G A G E Exercer les enfants à la narration.
75.14 1min 41s	C O N F I D E N C E Passe-Partout entend Passe-Carreau et Passe-Montagne qui se chicanent. Elle n'aime pas ça; elle préfère quand les gens essaient de se comprendre.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter l'enfant à réfléchir sur une action qu'il pose et voit poser autour de lui.
75.15 46s	M I S S I O N Images de la nature.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Découvrir les beautés naturelles.

EMISSION NO. 76

LE VILLAGE

EMISSION 76 LE VILLAGE

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
76.01 4min 13s	F A N T A I S I S T E S Fardoche est dans son village. Il sort de l'église, salue le monde. Et il rencontre Passe-Partout qui vient de trouver un chapeau. Fardoche connaît bien son propriétaire. On décide d'aller lui redonner. On passe devant la boulangerie puis, devant le magasin général. On rencontre Josette et on lui remet le chapeau. Puis on passe près de la maison de Josette, construite il y a bien longtemps.	S C I E N C E S Faire découvrir à l'enfant certaines caractéristiques d'un village.
76.02 1min 17s	H I S T O I R E D E M E S 4 A N S Sophie commence à vouloir s'orienter seule dans son village.	S O C I O - A F F E C T I F Montrer à l'enfant qu'il sera capable de s'orienter.
76.03 6min 30s	C O N T E C'est l'histoire de Tobie qui voulait partir en bateau. Il devait passer par la forêt de la sorcière Zanzibut. Cette sorcière change les personnes en arbre. C'est pourquoi les arbres ont des yeux, des oreilles, etc... Tobie trouve le champignon et c'est lui qui change la sorcière en arbre. Et tous les arbres redeviennent des humains.	S O C I O - A F F E C T I F Offrir à l'enfant un langage symbolique qui lui permette de vivre ses fantasmes sans culpabilité.
76.04 47s	F A N T A I S I S T E S Passe-Partout et trois enfants chantent une chanson en l'accompagnant de gestes précis.	M O T R I C I T E Exercer la coordination du geste avec la parole. M U S I Q U E Faire apprendre une chanson.

EMISSION 76 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
76.05 3min 54s	M A R I O N N E T T E S Alakazou raconte qu'il est allé faire un tour dans son village. Mais, il n'y avait personne. Il était triste, si triste, qu'il a appelé en pleurant sa maman. Alors là, tout le monde est sorti de sa maison et l'a fêté, parce qu'il était venu les visiter.	S C I E N C E S Sensibiliser l'enfant à la vie d'un village: les activités, les services publics et les commerces qui y sont exercés.
76.06 49s	B E A U T E V I S U E L L E On voit un village québécois, la vie qui l'anime et son environnement.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Apprendre à l'enfant à regarder ce qui compose son environnement.
76.07 3min 48s	F A N T A I S I S T E S André est en train de compter les cartes d'un jeu pendant que Passe-Montagne se demande quels objets il garde et lesquels il jette. Passe-Carreau vient offrir un cadeau à Passe-Montagne. Alors il propose à André de lui acheter ou de l'échanger contre ses objets incomplets.	M A T H E M A T I Q U E S Faire participer l'enfant à une expérience qui lui permette de mettre en relation un tout et une partie.

EMISSION 76 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
76.08 4min 21s	M A R I O N N E T T E S Les enfants jouent dehors; Ti-Brin arrive et leur dit qu'il s'en va au terrain vacant. Les enfants ont le goût, mais pensent à aller avertir leur mère. Ti-Brin n'a pas le temps d'attendre. Alors les enfants le suivent. Pendant ce temps, Perline s'inquiète. Quand ils reviennent, elle parle aux enfants. Ils comprennent son inquiétude, promettent de l'avertir la prochaine fois.	S O C I O - A F F E C T I F Faire réaliser la nécessité d'accepter certains règlements qui entravent sa liberté. Rendre l'enfant témoin des conséquences que peut entrafner le refus d'obéir à un règlement.
76.09 1min 8s	C O N F I D E N C E Passe-Montagne annonce à Passe-Partout que sa soupe est servie. Comme elle est très occupée, elle ne s'en préoccupe guère. Mais elle réalise finalement que Passe-Montagne a dû travailler beaucoup pour faire le souper. Alors elle se ravise et va manger tout de suite.	S O C I O - A F F E C T I F Contribuer au développement social de l'enfant en le confrontant avec une réalité.
76.10 45s	M I S S I O N Deux enfants vont à la pêche.	S C I E N C E S A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Découvrir les beautés de la nature et le plaisir de pêcher.

EMISSION NO. 77

PROMENADE DANS LE BOIS

EMISSION 77 - PROMENADE DANS LE BOIS

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
77.01 4min 20s	Les enfants et grand-pap Bi sont dans le bois. Pruneau enlève un bout d'écorce sur laquelle il fera un dessin. Ils découvrent de la mousse sur une roche. Grand-papa explique que c'est comme une plante qui a besoin d'humidité. Ils découvrent un oiseau blessé que grand-papa Bi soigne. Les enfants demandent son nom et ce qu'il mange.	Stimuler le goût de l'exploration perceptive. S C I E N C E S Soutenir la capacité d'émerveillement, inciter à respecter la nature et à questionner l'adulte pour connaître et compléter son information.
	H I S T O I R E D E M E S 4 A N S	S O C I O - A F F E C T I F
77.02 44s	Un enfant fait sortir une perruche de sa cage; elle vole un peu et vient se déposer sur son épaule et elle rentre dans sa cage.	Rendre l'enfant témoin d'une relation de confiance entre un enfant et un animal.
	F A N T A I S I S T E S	S C I E N C E S
77.03 3min	Passe-Carreau et Fardoche sont dans le champ de patates. Passe-Carreau s'apprête à déterrer une pomme de terre. Puis sous un même plant, elle en déterre plusieurs. Fardoche lui explique comment font les gens pour les récolter. On voit sur film des "arracheuses de pomme de terre".	Sensibiliser à la connaissance d'un légume. Présenter les instruments nécessaires à la cueillette industrielle.
	I N S E R T	M O T R I C I T E
77.04 23s	Trois enfants sautent les pieds joints sur le trottoir, évitant les lignes transversales des dalles de ciment.	Inciter à exercer sa motricité et son équilibre.

EMISSION 77 - (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	F A N T A I S I S T E S	M U S I Q U E
77.05 2min 25s	Passe-Montagne et Fardoche présentent au moyen d'une chanson, différents légumes. Ils battent le rythme avec leurs mains et avec des cuillères.	Entendre une chanson et inciter à suivre le rythme. S C I E N C E S Observer des légumes, connaître leur provenance et leur fonction.
	C O N T E	S O C I O - A F F E C T I F
77.06 5min 44s	L'histoire de 3 petits cochons. Chacun se construit une maison: en paille, en bois et en briques. Le loup a fait s'écrouler les 2 premières, mais n'a pu faire bouger la maison de briques où se sont réfugiés les petits cochons. Ils est entré par la cheminée et est tombé dans le feu.	Présenter un conte populaire dans lequel on parle de travail, d'efforts, d'autonomie, de solidarité et de générosité.
	P O R T E - M A I N S	S C I E N C E S
77.07 28s	Porte-mains touche à la peau d'une pomme et celle d'une pêche.	Initier à différentes textures.
	M A R I O N N E T T E S	M U S I Q U E
77.08 2min 06s	Les 3 enfants et le grand-papa Bi chantent: "La ronde du baiser papillon". Quand se termine la chanson, la personne au centre de la ronde, embrasse celle qui se trouve devant elle.	Apprendre une chanson. S O C I O - A F F E C T I F Inciter les enfants à s'amuser en groupe.

EMISSION 77 - (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	F A N T A I S I S T E S	S O C I O - A F F E C T I F
77.09 2min 29s	Passe-Partout et Fardoche essaient de se cacher dans le champ de maïs. Fardoche explique à Passe-Partout les différentes propriétés qui composent l'épi et lui indique les différents animaux qui se promènent dans un champ de maïs. Passe-Carreau et Passe-Montagne les surprennent. Ils ont apporté le maïs soufflé.	Faire découvrir à l'enfant les normes sociales suivantes: la consigne, l'attente et les règles. S C I E N C E S Permettre à l'enfant d'observer l'épi de maïs et ses différentes parties. Faire découvrir à l'enfant les conditions de température essentielles à la croissance du maïs.
	M A R I O N N E T T E S	S C I E N C E S
77.10 3min 22s	Cannelle, Pruneau et Rigodon jouent au jeu des légumes. En partant d'une phrase on y ajoute alors les légumes, un à la fois, en répétant les légumes déjà nommés.	Se familiariser avec le vocabulaire des légumes. S O C I O - A F F E C T I F Inciter à exercer sa mémoire.
	C O N F I D E N C E	S O C I O - A F F E C T I F
77.11 1min 46s	Passe-Partout "savoure" le plaisir du contact de la terre avec ses doigts, ses pieds. Elle se promène pieds nus dans la terre mouillée. Elle aime la terre de "l'été".	Inciter à manipuler, à sentir, à toucher la terre. Sensibiliser aux changements de la terre selon les saisons. Faire saisir l'importance qu'elle a dans sa vie.
	M I S S I O N	M O T R I C I T E
77.12 45s	Des enfants font une salade de légumes.	Inciter à se préparer soi-même des collations. S C I E N C E S Inciter à manger des légumes.

EMISSION NO. 78

LA GLACE

EMISSION 78 LA GLACE

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
78.01 4min 9s	M A R I O N N E T T E S Cannelle joue avec Biscuit lequel est un cadeau de Passe-Partout. Elle voit à la télé un vrai phoque et le voyant sur la neige, elle décide de placer son Biscuit sur des cubes de glace. Mais le soleil fait fondre les cubes de glace et elle en cherche la raison.	S O C I O - A F F E C T I F Réaliser que les amis procurent des joies. S C I E N C E S Réaliser à partir d'exemples la notion de cause à effet.
78.02 1min 50s	O B S E R V A T I O N - I N F O R M A T I O N Une voix qui simule un enfant "présente" la famille des moutons. Ceux-ci mangent de l'herbe et boivent de l'eau.	M U S I Q U E Observer la famille des moutons.
78.03 3min 26s	F A N T A I S I S T E S Passe-Partout a décidé d'imiter Passe-Montagne. Passe-Montagne n'en peut plus et cherche un moyen pour que ça cesse. Il doit trouver quelque chose que Passe-Partout ne sait pas faire. Il fait parler son soulier. Alors Passe-Partout fait parler sa mitaine.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter à dépasser la relation d'imitation et à la transformer en une différenciation des tâches. M A T H E M A T I Q U E S Favoriser la compréhension de nombres.

EMISSION 78 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
78.04 42s	I N S E R T On voit deux enfants à la fois, mais en réalité ils sont quatre. Ils essaient de siffler, claquer la langue, etc.	L A N G A G E Inciter à faire différents bruits avec la bouche.
78.05 1min 13s	P H O N E T I Q U E Passe-Montagne regarde deux photos de tatous. Il les nomme en utilisant deux tons différents. Puis il s'amuse avec le mot.	L A N G A G E Explorer les paramètres de la voix.
78.06 4min 7s	M A R I O N N E T T E S Les trois enfants sont couchés sur un lit de fougères et regardent le ciel. Puis ils voient un nuage qui annonce probablement un orage. Perlin propose de ramasser les objets qui sont dehors. Les enfants s'inquiètent; Perline et Grand-père Bi sont partis faire une promenade dans le bois. Puis le nuage passe sans laisser une goutte de pluie.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter à verbaliser des émotions. Inciter à se préoccuper des êtres et des choses qui nous entourent. S C I E N C E S Inciter à observer le ciel et les phénomènes de l'orage.
78.07 45s	I N S E R T Un enfant exprime ses réactions face à l'orage.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter à verbaliser des réactions face à un phénomène qui peut être traumatisant.

EMISSION 78 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
78.08 2min 44s	F A N T A I S I S T E S On a disposé des bancs et des chaises en forme d'auto. Passe-Partout fait le bruit de l'auto, Passe-Montagne est surpris. Il voit de l'eau. On les retrouve en bateau. Passe-Montagne fait la barre. Passe-Partout la dirige. Passe-Montagne fait le bruit de la sirène. En regardant derrière Passe-Partout voit les rails d'un chemin de fer. On les retrouve en train. Puis on les retrouve en avion.	M O T R I C I T E Favoriser l'éducation de la rapidité des réflexes. Mimer des attitudes. M U S I Q U E Donner le goût d'imiter spontanément des bruits. Identifier les bruits produits par différents moyens de transports.
78.09 1min 6s	B E A U T E V I S U E L L E On observe un raton-laveur dans son habitat naturel. La voix de Cannelle commente la scène.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Inciter l'enfant à regarder la beauté de la nature.
78.10 4min 47s	M A R I O N N E T T E S Les enfants jouent au Petit Chaperon Rouge. Cannelle qui incarne le chaperon rencontre le gros loup (Rigodon) qui veut bouffer le chaperon et la grand-mère. Bijou (la grand-mère) se fait manger et Rigodon prend sa place. Après avoir mangé le chaperon, le chasseur (Pruneau) le tue...	S O C I O - A F F E C T I F Favoriser la libération des fantasmes et l'expression des émotions par un jeu dramatique.

EMISSION 78 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
78.11 1mn 59s	C O N F I D E N C E Passe-Partout savoure le plaisir de danser. Elle se sent légère, douce dans son corps, dans sa tête... Elle se sent bien.	S O C I O - A F F E C T I F Communiquer un plaisir de façon verbale et non-verbale.
78.12 46s	M I S S I O N Un enfant conduit un traversier accompagné de d'autres enfants.	S C I E N C E S Initier l'enfant au monde marin.

EMISSION NO. 79

LE PIPI AU LIT

EMISSION 79 - LE PIPI AU LIT

SEQUENCE/ DURÉE	SITUATIONS	DOMAINES DE DÉVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
79.01 3min 38s	Cannelle se réveille un matin: elle a fait pipi au lit. Perlin lui explique le phénomène de la "vessie pleine" et la vessie vide, au moyen d'un petit sac remplie d'eau. Cannelle, rassurée, vide elle-même le petit sac et se promet bien de ne pas faire pipi la nuit prochaine.	Susciter chez l'enfant énurétique le désir de cesser de mouiller son lit. Fournir de l'information positive.
	F A N T A I S I S T E S	S C I E N C E S
79.02 4min 14s	Passe-Partout et Passe-Carreau se sont déguisés en éléphant. Il mange les cacahuètes de Passe-Montagne, barrit et parle. Il raconte qu'il se sent mieux dans la brousse qu'en ville car il a besoin de tout un troupeau pour être heureux.	Observer les caractéristiques particulières de l'éléphant. S O C I O - A F F E C T I F Sensibiliser au mode de vie propre aux animaux.
	I N S E R T	S C I E N C E S
79.03 38s	On voit des enfants nourrissant des chèvres et on voit aussi un bébé éléphant.	Observer les animaux d'un zoo.
	M A R I O N N E T T E S	S C I E N C E S
79.04 3min 36s	Les enfants questionnent les gens qu'ils connaissent sur ce qui est vivant. Ils vont voir leur mère qui leur dit que tout ce qui respire est vivant. Mme Coucou leur explique que tout ce qui grandit est en vie comme ses plantes. Ti-Brin dit que toute chose qui bouge est en vie et grand-père leur explique que tout ce qui vient au monde, grandit et meurt est vivant.	Susciter le désir de découvrir la vérité sur la vie. S O C I O - A F F E C T I F Susciter le désir de consulter pour compléter son information.

EMISSION 79 - (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	H I S T O I R E D E M E S 4 A N S	S O C I O - A F F E C T I F
79.05 45s	Un enfant sent des fleurs. Quand il était petit, il trouvait que toutes les fleurs sentaient la même chose. Maintenant, il sent la différence.	Sensibiliser au monde des odeurs.
	F A N T A I S I S T E S	M U S I Q U E
79.06 54s	Les 3 fantaisites visitent le poulailler, la porcherie, l'étable, où Fardoche est en train de traire une vache "à la main". Chacun des endroits visités donne lieu à une chanson spécifique. Finalement, on "déguste" le lait encore tiède.	Observer des animaux à l'aide d'une chanson. S C I E N C E S Observer des bêtes et leur habitat spécifique à la ferme. Observer la façon mécanique et manuelle de traire une vache.
	P H O N E T I Q U E	L A N G A G E
79.07 1min 15s	Passe-Montagne imite le caquettement de la poule. Puis il dit: "la poule a une plume un peu pliée". Il insiste sur le "P" et dit la phrase de plus en plus vite.	Explorer le phonème "P".
	M A R I O N N E T T E S	M U S I Q U E
79.08 3min 55s	Cannelle désire aller faire une promenade dans le bois avec Perlin. Elle lui fait comprendre qu'elle veut aller se promener, seule, avec lui. On les trouve dans le bois. Ils écoutent les oiseaux, découvrent des glands, s'en font une provision... comme des écureuils.	Favoriser la découverte du monde sonore. S O C I O - A F F E C T I F Inciter à intensifier la relation père/fille dans le développement de l'affectivité. S C I E N C E S Susciter le goût d'observer et de collectionner.

EMISSION 79 - (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	B E A U T E V I S U E L L E	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S
79.09 34s	On voit des enfants et un écureuil dans un tas de feuilles.	Observer la nature et les animaux à l'automne.
	F A N T A I S I S T E S	S C I E N C E S
79.10 4min 31s	Passe-Partout se retrouve chez Fardoche où elle procède à la cueillette des pommes. Le verger, les arbres, les feuilles, les pommes et certaines informations sur l'automne sont expliqués.	Faire connaître une saison et la cueillette de la pomme.
	I N S E R T	M O T R I C I T E
79.11 38s	Trois enfants ramassent des feuilles, unissent leurs tas qui devient énorme et sautent dedans.	Apprendre à l'enfant à sauter. S O C I O - A F F E C T I F Inciter les enfants à mettre en commun leurs jeux.
	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
79.12 42s	Cannelle se réveille durant la nuit; elle nous dit qu'elle s'est réveillée toute seule, et qu'elle s'en va faire pipi.	Susciter chez l'enfant énurétique le désir de cesser de mouiller son lit.

EMISSION 79 - (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	C O N F I D E N C E	S O C I O - A F F E C T I F
79.13 1min 26s	Passe-Partout réalise qu'elle aime clouer, scier jouer au baseball. Même si Fardoche lui dit que ce sont des activités de garçons; elle a décidé de faire ces choses parce qu'elle les aime.	Inciter l'enfant à affirmer une idée personnelle. Préparer l'enfant à réagir face aux préjugés qui entourent souvent la répartition des tâches et l'attribution des métiers.
	M I S S I O N	S C I E N C E S
79.14 45s	Deux enfants regardent un pêcheur préparer ses poissons.	Initier au métier de pêcheur.

EMISSION NO. 80

LE NEZ

EMISSION 80 LE NEZ

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
80.01 2min 56s	F A N T A I S I S T E S Passe-Partout joue un tour à Passe-Carreau: elle lui fait sentir du poivre. Le gros nez éternue. On le mouche afin qu'il puisse respirer aisément. Passe-Montagne décide de lui pincer le nez; alors on entend la voix nasillarde de Passe-Carreau.	S C I E N C E S Permettre d'observer au moyen d'un gros plan le nez. Informer sur la sensibilité du nez et les mesures d'hygiène qu'on doit lui apporter.
80.02 55s	B E A U T E V I S U E L L E Un canard sur terre semble chercher ses compagnons. Sur l'eau passe un groupe de canards, à travers les roseaux. Puis le canard solitaire les rejoint.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Sensibiliser à la beauté des gestes du canard.
80.03 3min 50s	M A R I O N N E T T E S Pruneau fait un casse-tête. Il cherche, tâtonne, Cannelle veut l'aider. Pruneau refuse, Cannelle est insistante, mais Pruneau est tenace. Il parvient à le compléter. Puis ensemble, ils le refont.	S O C I O - A F F E C T I F Voir une situation au cours de laquelle un enfant veut réussir quelque chose par lui-même. Inciter à la ténacité. Voir exprimer et partager un sentiment de joie à la suite d'un succès.
80.04 52s	I N S E R T On voit des enfants dans un champ; ils ramassent des grenouilles et vont les offrir à un adulte.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter à extérioriser un sentiment affectueux.

EMISSION 80 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
80.05 4min 58s	F A N T A I S I S T E S Passe-Montagne et Passe-Carreau préparent une surprise pour Passe-Partout: un spectacle d'ombres chinoises. Passe-Partout imite un fantôme par des sons qui font des crescendos. Passe-Montagne et Passe-Carreau jouent à avoir peur. Ils chantent pour se donner du courage.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Sensibiliser au spectacle d'ombres chinoises. S O C I O - A F F E C T I F Voir jouer des peurs et les mimer. M U S I Q U E Exercer les possibilités de la voix en faisant des crescendos.
80.06 1min 3s	I N S E R T On voit plusieurs enfants marcher sur des boîtes de conserves vides, retenues par des cordes qu'ils tiennent à la hauteur des genoux.	M O T R I C I T E Apprendre à marcher en équilibre sans le support de la sensation du pied posé directement sur le sol.
80.07 1min 4s	P H O N E T I Q U E Passe-Montagne a de la difficulté avec le mot électricité. Il se reprend quelques fois et réussit à bien le prononcer.	L A N G A G E Initier l'enfant à la prononciation.

EMISSION 80 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
80.08 1min 36s	MARIONNETTES Grand-papa Bi, Pruneau et Cannelle sont dans le salon. Les enfants sont en pyjama et jouent à inventer des histoires avec leur grand-père.	SOCIO-AFFECTIF Apprendre à respecter le rythme d'une autre personne. MUSIQUE Apprendre une chanson.
80.09 1min 12s	HISTOIRE EN 3 IMAGES Une géante est allée au village s'acheter des souliers. Mais elle avait les pieds tellement grands que les souliers étaient tous trop petits. Elle ne pouvait entrer qu'un seul orteil par soulier.	LANGAGE Exercer les enfants à la narration et à l'écoute. Entraîner l'oeil au mouvement de gauche à droite.
80.10 4min 57s	MARIONNETTES Les trois enfants sont couchés mais ne dorment pas. Ils jouent à se faire des peurs. Chacun raconte aux autres une histoire vécue de monstres. On finit par avoir peur... il fait si noir dans la chambre... Finalement, Mélodie ouvre la lumière. Et l'on récite la comptine de: "Il fait noir, noir, noir...	SOCIO-AFFECTIF Encourager l'enfant à donner libre cours à son imagination. MUSIQUE Faire répéter une comptine afin que l'enfant la mémorise.

EMISSION 80 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
80.11 58s	O B S E R V A T I O N - I N F O R M A T I O N On voit des légumes sur une table. En animation, ils se placent de telle sorte, que l'on voit "madame Chou" avec trois petits enfants. Chacun des personnages se forme légume par légume.	S C I E N C E S Observer les différences dans les légumes.
80.12 2min 3s	C O N F I D E N C E Passe-Partout aime à penser que parfois elle est une géante qui soulève des caisses, qui prend une montagne dans ses mains, un arbre. Une géante qui serait assez grande pour sauter par-dessus tout ce monde, même par-dessus les nuages.	S O C I O - A F F E C T I F Encourager l'enfant à exercer son pouvoir imaginaire. Démontrer à l'enfant la satisfaction qu'on peut éprouver à devenir momentanément un être doué de pouvoir magique.
80.13 45s	M I S S I O N Deux enfants roulent de la pâte à modeler.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Initier l'enfant à la technique de la pâte à modeler.

EMISSION NO. 81

LA PATIENCE

EMISSION 81 LA PATIENCE

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
81.01 2min 56s	M A R I O N N E T T E S Le matin, toute la famille veut la salle de bain. Cannelle se fait "voler" son tour. Elle frappe à la porte essaie de deviner qui est derrière, s'impatiente un peu de ce qu'il tarde à sortir, puis attend patiemment. Toute la famille y passera avant elle. A la fin, Cannelle chante une chanson.	M U S I Q U E Discriminer différents timbres de voix. Entendre les mêmes mots repris sur trois rythmes différents. S O C I O - A F F E C T I F Voir un évènement au cours duquel un enfant verbalise sur des situations qui se présentent. Voir un enfant exprimer son désir et sa volonté d'être seul dans une pièce.
81.02 2min 18s	B E A U T E V I S U E L L E Un apiculteur et deux enfants sont dans un rucher. Ensemble, ils cherchent où se trouve la reine.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Apprendre à s'émerveiller devant les phénomènes de la vie animale.
81.03 4min 47s	F A N T A I S I S T E S Passe-Montagne habille Passe-Partout en bébé. Il essaie de l'endormir en lui récitant la comptine du cheval. Un documentaire présente des informations sur l'orignal.	S C I E N C E S Observer des scènes de nature sauvage, observer l'orignal. M U S I Q U E Apprendre une comptine déjà entendue.

EMISSION 81 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
81.04 50s	I N S E R T Des enfants dessinent des chats.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Inciter à s'exprimer par le dessin.
81.05 3min 56s	F A N T A I S I S T E S Passe-Carreau présente Passe-Poils par une chanson de trois couplets. Elle imite le miaulement du chat, son dos rond et son attitude quand il chasse.	M O T R I C I T E Mimer des attitudes et comportement du chat. S C I E N C E S Observer un animal domestique dans sa morphologie et ses attitudes. M U S I Q U E Apprendre une nouvelle chanson.
81.06 1min 4s	P H O N E T I Q U E Passe-Montagne cherche Passe-Poils. Il décide de lui parler en chat. Miaou... Miaou... en jouant sur les différentes intonations.	L A N G A G E Explorer des intonations. Exercer les membres phonateurs.

EMISSION 81 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
81.07 4min 16s	M A R I O N N E T T E S Cannelle et Pruneau constatent que grand-papa Bi est vieux: il a les cheveux blancs. Grand-papa Bi se rappelle le temps où grand-mère Bi vivait. Cannelle s'informe de sa mort. Grand-père Bi parle du phénomène même de la mort qui est l'aboutissement naturel de la vie. Il est plus près de la mort que Cannelle et Pruneau. Et les enfants le sentent bien.	S O C I O - A F F E C T I F Constater que les grands-parents sont différents de nous dans leur apparence et leur comportement. Apprendre que la mort est l'aboutissement naturel de la vie.
81.08 18s	P O R T E - S - Y E U X J'me demande si mes yeux voient la même chose que tes yeux ? Toi, le sais-tu ?	S C I E N C E S Observer les couleurs.
81.09 2min 2s	C O N F I D E N C E Passe-Partout raconte que lorsqu'elle était plus jeune, elle chantait beaucoup. On lui a dit qu'elle chantait mal. Alors elle l'a cru et cessa de chanter. Passe-Montagne lui affirma qu'elle chantait très bien. Alors elle se remit à chanter.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter l'enfant à exprimer verbalement un sentiment de crainte et à le dominer. Inciter à avoir confiance en lui.

EMISSION 81 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
81.10 45s	I N S E R T L'enfant caresse une fourrure et on entend les mots "fourrure", "douce" et "chaude".	S O C I O - A F F E C T I F Inciter à découvrir avec son corps des modalités sensorielles plaisantes.
81.11 30s	P O R T E - P L U M E S J'me demande pourquoi les fleurs sont en vie, puisqu'elles ne parlent pas. Le sais-tu toi ?	S C I E N C E S Développer une curiosité intellectuelle.
81.12 3min 6s	F A N T A I S I S T E S Passe-Carreau et Passe-Partout font un rêve commun. Elles entendent des bruits. Elles leur demandent de cesser. Puis elles décident d'attraper les sons doux et les sons forts et demandent aux enfants leur opinion.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter à établir une collaboration en vue d'un jeu commun. M U S I Q U E Discriminer et identifier des sons forts et des sons doux
81.13 45s	M I S S I O N Deux enfants s'occupent d'une chatte.	S O C I O - A F F E C T I F Montrer l'affection que l'on peut avoir pour les animaux.

EMISSION NO. 82

LA PLUS GROSSE MENTERIE

EMISSION 82 - LA PLUS GROSSE "MENTERIE"

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	MARIONNETTES	SOCIO-AFFECTIF
82.01 5min 56s	Pruneau joue avec la souris de grand-papa Bi; elle lui fait peur. Il dit qu'il ne lui a pas touché. Finalement, grand-papa Bi "invente" le jeu de la plus grosse menterie. Les 2 s'y donnent à coeur joie.	Voir une situation au cours de laquelle un enfant ne dit pas la vérité par crainte de décevoir.
	MOTRICITE	MOTRICITE
82.02 1min 29s	Les 3 fantaisistes sont couchés par terre et font de la bicyclette. Passe-Carreau mène le jeu, suivi de Passe-Partout. Quant à Passe-Montagne, il est de plus en plus fatigué. Les 2 filles invitent les enfants à faire comme elles. A la fin, elles se sentent prêtes à partir pour la campagne.	Faire sentir et vivre diverses possibilités du corps. Amener l'enfant à se décontracter.
	INSERT	MOTRICITE
82.03 25s	Des enfants rampent sous les barreaux dans un parc.	Inciter l'enfant à l'exercice physique tout en pratiquant son équilibre.
	FANTAISISTES	SCIENCES
82.04 5min 02s	Les fantaisistes jouent à hiberner. Passe-Partout est un écureuil et Passe-Carreau un ours. Avant d'hiberner, ils mangent pour se garder "en force". L'ours hiberne sous la branche de sapin et l'écureuil dans le tronc d'arbre. Passe-Partout rappelle que l'écureuil ne s'endort pas pour l'hiver. L'ours par contre, va dormir jusqu'au printemps.	Fournir de l'information sur le phénomène de l'hibernation. SOCIO-AFFECTIF Inciter à faire des jeux dramatiques afin d'intégrer de nouvelles informations.

EMISSION 82 - (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	H I S T O I R E D E M E S 4 A N S	S O C I O - A F F E C T I F
82.05 1min 02s	Danielle nettoie sa bicyclette avant de la ranger pour l'hiver.	Inciter à faire des actions qui développent le sens des responsabilités.
	J E U D E B E R N A R D	M A T H E M A T I Q U E S
82.06 2min 16s	Deux images de Passe-Carreau présentent 3 différences entre les deux. Passe-Carreau amène les enfants à constater les 3 différences.	Entraîner l'enfant à l'observation.
	M A R I O N N E T T E S	M U S I Q U E
82.07 2min 52s	Alakazou chante à voix grave, à voix aigue, à voix haute et à voix claire. Cannelle et Pruneau imitent Alakazou.	Favoriser la découverte et le développement de son organe vocal (sons hauts, son bas). M O T R I C I T E Stimuler les perceptions sensori-motrices.
	F A N T A I S I S T E S	S O C I O - A F F E C T I F
82.08 1min 46s	Les 3 fantaisistes vont faire de la musique avec: 1 boîte à café remplie de clous, du papier sablé collé sur 2 bouts de bois et des bouteilles d'eau. Ils chantent la chanson des moutons en suivant le rythme avec leurs instruments.	Inciter à transformer des objets pour leur donner d'autres fonctions. M U S I Q U E Chanter et marquer le rythme d'une chanson connue.

EMISSION 82 - (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	M A R I O N N E T T E S	M U S I Q U E
82.09 3min 56s	Pruneau a tendu entre 2 poteaux de lits une ficelle où il a accroché 3 cuillères différentes: à soupe, à thé et une mini-cuillère. Avec une cuillère en main, il invente des rythmes. Cannelle invente des mots en suivant les rythmes de Pruneau.	Sensibiliser aux rythmes. Susciter le désir d'en créer.
	C O N F I D E N C E	S O C I O - A F F E C T I F
82.10 1min 51s	Passe-Carreau a pris la bicyclette de Passe-Partout sans lui demander. Passe-Partout est en colère. Elle tient à ce qu'on lui demande la permission avant de la prendre. Elle se promet bien d'en parler à Passe-Carreau.	Inciter à verbaliser la colère ressentie et à exprimer ses désirs par rapport au respect de soi et des choses qui nous appartiennent.
	M I S S I O N	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S
82.11 45s	Des enfants sautent dans les feuilles puis exécutent des collages de formes variées avec des feuilles séchées.	Inciter l'enfant à bricoler.

EMISSION NO. 83

LA TRAINE SAUVAGE

EMISSION 82 LA TRAINE SAUVAGE

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
83.01 3min 25s	MARIONNETTES Les enfants font de la traîne sauvage. D'abord, ils montent en haut de la pente et le premier à descendre c'est Pruneau. Quand c'est le tour de Cannelle, Pruneau la pousse "trop"vite". Elle n'était pas prête, ses pieds étaient mal placés. On se met d'accord et tout recommence.	SOCIO-AFFECTIF Faire prendre conscience à l'enfant que le rythme des autres est souvent différent du sien et l'inciter à respecter ce mode de fonctionnement.
83.02 30s	INSERT Quatre enfants enlèvent la neige d'un escalier avec des pelles accompagné d'un adulte.	SOCIO-AFFECTIF Inciter à partager le travail.
83.03 5min 55s	FANTAISISTES Passe-Partout joue à la cachette avec Passe-Carreau. Elle essaie de la repérer par les traces laissées dans la neige. Une chanson parle des traces.	MATHEMATIQUES Connaître la cause et les effets de la neige. MUSIQUE Ecouter une chanson qui renforce la notion de lourd, léger. SCIENCES Observer des traces dans la neige.

EMISSION 83 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
83.04 2min 10s	B E A U T E V I S U E L L E Un voit un artisan qui fabrique des raquettes. Pendant qu'une voix adulte explique à un enfant ce qui se passe, l'artisan découpe une peau en lanières.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Sensibiliser à la beauté des gestes de l'artisan.
83.05 3min	M A R I O N N E T T E S Pruneau et Cannelle découpent des formes dans du papier. Puis ils chantent une chanson qui parle des poissons.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Susciter le désir de créer des formes. M U S I Q U E Mémoriser une chanson à thème.
83.06 1min 24s	P H O N E T I Q U E Passe-Montagne est glacé. Il joue avec les termes: glace, glacé, glissante.	L A N G A G E Explorer le son "gl".
83.07 3min 40s	F A N T A I S I S T E S La maison des fantaisistes est devenue un pet shop. Les trois amis sont déguisés. Julie arrive dans cet appartement et reste stupéfaite. Elle ne reconnaît pas ses amis. Finalement, Julie repart, elle doit aller enseigner à la maternelle. Passe-Partout l'accompagne.	S C I E N C E S Faire connaître aux enfants quelques animaux dans leur morphologie et leur alimentation.

EMISSION 83 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
83.08 2min 53s	M A R I O N N E T T E S A la garderie les quatre enfants se sont organisés un théâtre de marionnettes. D'abord, c'est à Cannelle et Pruneau de jouer la chèvre de Monsieur Séguin. Puis Mélodie et Doualé font la pièce à leur façon à elles.	S O C I O - A F F E C T I F Permettre de se rendre compte que les activités de groupe comportent certaines normes. A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Inciter les enfants à fabriquer des marionnettes.
83.09 47s	I N S E R T Des enfants fabriquent des marionnettes. Ils leur font des cheveux avec de la laine.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Inciter à s'exprimer par la création de marionnettes. S C I E N C E S Approfondir la connaissance des cheveux.
83.10 1min 20s	H I S T O I R E E N 3 I M A G E S Un serpent était très très petit. Il regardait les oiseaux voler et voulait lui aussi partir en voyage. Alors il prit la place d'un lacet sur le soulier d'un gros oiseau.	L A N G A G E Entraîner les enfants à l'écoute et à la narration. Entraîner l'oeil au mouvement de gauche à droite.

EMISSION 83 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
83.11 1min 49s	C O N F I D E N C E Passe-Partout tient une marionnette à la main. Elle raconte qu'elle l'a fabriquée elle-même et elle nous parle du travail qu'elle a dû fournir. Elle y a mis tellement de son temps et de son coeur.	S O C I O - A F F E C T I F Faire découvrir à l'enfant le plaisir qu'on prend à réaliser une production personnelle.
83.12 44s	M I S S I O N Plusieurs enfants patinent, tombent, se relèvent.	S O C I O - A F F E C T I F Persévérer dans l'effort.

EMISSION NO. 84

GOELAND, PIC-BOIS OU FAUVETTE

EMISSION 84 GOEL'ND, PIC-BOIS OU FAUVETTE

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
84.01 3min 14s	F A N T A I S I S T E S Passe-Carreau se prépare à nourrir son oiseau. Passe-Partout lui demande quel genre d'oiseau elle aimerait être. Elle lui répond qu'elle aimerait être un goéland. Passe-Montagne aimerait être un pic-bois. Passe-Partout aimerait être une fauvette.	S C I E N C E S Observer différents oiseaux et leur habitat respectif. S O C I O - A F F E C T I F Sensibiliser aux soins nécessaires à la survie d'un oiseau en cage. Inciter à développer son imagination par des jeux de représentation fictive.
84.02 33s	P E R C E P T I O N V I S U E L L E On entend une voix qui dit le mot trois et on le voit représenté de trois façons différentes: 3, trois, III.	L A N G A G E Associer le mot écrit au mot entendu.
84.03 1min 43s	F A N T A I S I S T E S Passe-Montagne mime un métier et demandent aux enfants de deviner lequel. Passe-Montagne est un pâtissier.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter aux jeux de rôles qui stimulent l'imagination et provoquent l'expression corporelle et verbale. S C I E N C E S Sensibiliser à l'aspect social du travail.

EMISSION 84 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
84.04 3min 26s	M A R I O N N E T T E S Perlin aide Pruneau et Cannelle à se construire une maison en boftes de carton superposées. Pruneau et Cannelle racontent à Perlin la maison de leurs rêves. Ils chantent ensuite la chanson des maisons boftes à surprises.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter à élaborer et à verbaliser des projets imaginaires.
84.05 1min 8s	H I S T O I R E E N 3 I M A G E S Une petite fille était triste, parce qu'elle avait un trou dans son pantalon. Alors une araignée est descendue par son fil et a racommodé la déchirure.	L A N G A G E Entraîner les enfants à l'écoute et les exercer à la narration.
84.06 34s	P O R T E - M A I N S Porte-mains nous dit qu'il peut faire beaucoup de choses avec ses mains.	S C I E N C E S Montrer aux enfants l'utilité de ses mains.
84.07 55s	H I S T O I R E D E M E S 4 A N S Un enfant de 4 ans dessine des bonhommes dans un environnement. On l'entend qui dit: "Avant je dessinais des beaux dessins de 2 ans", maintenant "Je dessine des dessins de 4 ans". Ils sont beaux mes dessins.	S O C I O - A F F E C T I F Favoriser chez l'enfant la confiance dans ses talents.

EMISSION 84 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
84.08 1min 7s	M O T R I C I T E Passe-Carreau fait la poupée mécanique. La voix de Passe-Partout la fait bouger. D'abord elle tourne sur ses deux pieds, ensuite elle tourne sur un pied; à la fin, la poupée s'affaiblit.	M O T R I C I T E Exercer le sens de l'équilibre et la coordination.
84.09 2min 11s	Z I G Z A G P E R D U Le Zig Zag cherche ses parents. Il se retrouve chez les chats et se compare avec eux: les chats n'ont pas d'ailes.	S C I E N C E S Apprendre à observer par comparaison des différences. L A N G A G E Reproduire des groupes phonétiques.
84.10 3min 32s	F A N T A I S I S T E S Grand-mère a amené Passe-Montagne au Fil d'Ariane pour qu'il voit comment se font les tapisseries. On les voit qui questionnent une jeune fille. Passe-Montagne lui demande ce qu'elle lui dessinerait. Elle lui répond un chat, parce qu'elle aime les chats.	S O C I O - A F F E C T I F Favoriser l'acceptation des gens mentalement retardés. A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Sensibiliser l'enfant à l'art de la broderie et de la tapisserie.
84.11 1min 17s	I N S E R T On voit des enfants qui font du piquage et de la broderie sur du papier.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Sensibiliser l'enfant à l'art de la broderie.

EMISSION 84 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
84.12 3min 46s	M A R I O N N E T T E S Cannelle et Pruneau sont fâchés car leur ami Ti-Brin leur "crie" des noms. Ils lui font des grimaces. Avec grand-papa Bi, ils joueront à l'oiseau-moqueur et ce jeu leur donnera le goût d'aller se réconcilier avec Ti-Brin.	S O C I O - A F F E C T I F Susciter le goût de transformer une relation hostile en relation amicale. M U S I Q U E Susciter le goût d'inventer des jeux avec les mots et les sonorités.
84.13 1min 3s	D I V E R S Une maman mouton tricote du linge pour ses enfants: 6 manteaux, 6 paires de bottes pour ses 6 enfants.	M A T H E M A T I Q U E S Sensibiliser au groupe 6.
84.14 2min 25s	C O N F I D E N C E Passe-Partout se raconte une histoire; c'est une histoire remplie de choses possibles et impossibles. Elle se raconte des histoires parce que ça la fait sourire. Elle propose à l'enfant de faire la même chose.	S O C I O - A F F E C T I F Susciter chez l'enfant le désir de laisser libre cours à son imagination.
84.15 46s	M I S S I O N Un garçon fait la cuisine et une fille bricole.	S O C I O - A F F E C T I F Faire prendre conscience aux enfants que les rôles traditionnels peuvent changer.

EMISSION NO. 85

"AU PRINTEMPS, LA PERDRIOLE"

EMISSION 85 AU PRINTEMPS, LA PERDRIOLE

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
85.01 2min 62s	F A N T A I S I S T E S A la ferme, Fardoche et Passe-Montagne font le tour des animaux. D'abord, ils s'émerveillent de voir la vache et son veau ensemble. Fardoche chante une chanson. Puis on visite les moutons, la truie et ses bébés, les lapins. Passe-Montagne est surpris de l'énorme famille qu'ils forment.	S C I E N C E S Familiariser l'enfant avec différents aspects entourant le phénomène de la reproduction chez les mammifères. M U S I Q U E Entendre une chanson.
85.02 1min 15s	I N S E R T On voit le lait sortir du pis d'une vache. Les enfants sont dans l'étable; le garçon tient l'agneau, la fille lui donne le biberon.	S O C I O - A F F E C T I F Prendre plaisir à nourrir un agneau et partager ce plaisir avec un ami.
85.03 3min 10s	M A R I O N N E T T E S Perlin et Perline reviennent de l'hôpital. Cannelle s'informe auprès d'eux, du bébé Coucou. Soudain on entend des pleurs; c'est le bébé Pruneau qui joue au bébé naissant. Perlin et Perline entrent dans le jeu.	S O C I O - A F F E C T I F Fournir à l'enfant certaines informations sur la naissance et le sexe des bébés.
85.04 35s	P H O N E T I Q U E Passe-Montagne dit: "La chèvre chevrotte dans sa barbichette", tantôt à voix basse, tantôt à voix forte.	L A N G A G E Explorer les paramètres de la voix: fort et doux.

EMISSION 85 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
85.05 5min 37s	C O N T E Kajo, le petit kangourou craint de quitter la poche de sa mère. Finalement, il quitte de lui-même pour aller en pique-nique.	S O C I O - A F F E C T I F Préparer l'enfant à une séparation de ses parents (socialisation).
85.06 42s	I N S E R T Deux enfants, face à face, se tiennent par le menton. A la fin de la comptine, si l'un des deux rit, l'autre lui donne une gentille tapette et recommence.	M U S I Q U E S O C I O - A F F E C T I F Apprendre une comptine qui incite à contrôler ses réflexes.
85.07 4min 27s	F A N T A I S I S T E S Passe-Carreau et Passe-Montagne s'occupent de deux bébés. Passe-Partout prépare les biberons et apporte les couches. Passe-Carreau chante une berçeuse indienne au bébé que Passe-Partout refait en langue française.	S O C I O - A F F E C T I F Observer un mode de fonctionnement de la société: les ainés sont responsables des plus jeunes. M U S I Q U E Entendre une berçeuse. Entendre une comptine. S C I E N C E S Observer un bébé.

EMISSION 85 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
85.08 34s	I N S E R T Un enfant compte ses doigts de pied. Il ajuste ses doigts de mains sur ses doigts de pieds.	M A T H E M A T I Q U E S Voir faire une correspondance terme à terme entre ses doigts de mains et ses doigts de pieds.
85.09 3min 11s	M A R I O N N E T T E S Les enfants sont dans leur chambre avec Mélodie. Ils veulent amener celle-ci au salon où se trouve Grand-père Bi. Mais Mélodie est gênée. Au salon, elle reste presque cachée. Pendant ce temps, Pruneau et Cannelle s'amusent avec leur Grand-père à menton fourchu. Tranquillement, Mélodie s'approche et fait menton fourchu au grand-père.	S O C I O - A F F E C T I F Faire vivre à l'enfant une situation qui lui permette de s'identifier à un autre enfant. Inciter l'enfant à faire un effort pour surmonter les problèmes qu'il affronte. M U S I Q U E Apprendre une comptine déjà entendue.
85.10 1min 55s	C O N F I D E N C E Passe-Partout raconte qu'elle aime les mots affectueux. Elle aime quand grand-mère l'appelle sa perdrix; ce sont des mots gentils qui font plaisir. Et elle dit qu'elle aime aussi dire des mots affectueux à ses amis. C'est comme des baisers.	S O C I O - A F F E C T I F Développer la capacité d'exprimer verbalement aux autres les sentiments affectueux qu'on ressent.
85.11 2min 30s	M A R I O N N E T T E S Pruneau, Cannelle, Mélodie ont préparé un spectacle qu'ils présentent. Pruneau fait le maître de cérémonie et présente Cannelle et Mélodie qui récitent des comptines. A la fin, ils s'applaudissent.	M U S I Q U E Inciter les enfants à organiser des spectacles amateurs. Réentendre des comptines déjà connues.

EMISSION 85 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
85.12 45s	M I S S I O N Des enfants écoutent des gouttes d'eau d'érable qui tombent dans une chaudière et en boivent.	S C I E N C E S Apprendre à exercer les sens de l'ouie et du goûter.

EMISSION NO. 86

LE DISTRAIT

EMISSION 86 LE DISTRAIT

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
86.01 5min 40s	F A N T A I S I S T E S Passe-Montagne est couché. La sonnerie du cadran le réveille à plusieurs reprises. Passe-Montagne se lève, met deux rôties dans le grille-pain, mais oublie de le brancher. Il prépare son bain mais ne met pas le bouchon... On sonne: c'est Passe-Carreau.	M O T R I C I T E Faire vivre à l'enfant une activité d'ordre temporel sur le plan perceptif.
86.02 19s	P O R T E - O R E I L L E S Qu'est-ce que j'entends ? Quelqu'un qui marche ou quelqu'un qui court.	L A N G A G E Inciter à l'écoute active.
86.03 56s	H I S T O I R E E N 3 I M A G E S Il était une fois un petit oiseau qui n'avait pas d'ailes. Mais il voulait tellement voler... Qu'il s'est fait un avion.	L A N G A G E Exercer les enfants à l'écoute et à la narration.
86.04 4min 24s	M A R I O N N E T T E S Mélodie suit Cannelle partout dans la garderie. Cannelle joue aux blocs, alors Mélodie aussi. Si Cannelle fait de la peinture, Mélodie aussi. Cannelle devient fatiguée du comportement de Mélodie. Elle s'en plaint à Carmine qui questionne Mélodie. Celle-ci est en amour avec Cannelle. Elle pense que ses idées sont moins bonnes. Carmine lui prouve le contraire.	S O C I O - A F F E C T I F Encourager l'enfant à prendre des initiatives et à croire en sa capacité d'agir et de réussir par soi-même.

EMISSION 86 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
86.05 46s	I N S E R T Deux enfants décorent des oeufs.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Susciter l'imagination des enfants par la magie des objets familiers.
86.06 4min 17s	F A N T A I S I S T E S Passe-Montagne est en train de revêtir son habit d'homme grenouille. Passe-Partout se demande ce qu'il veut faire. Il va faire de la plongée sous-marine. Passe-Montagne dit à Passe-Partout d'ouvrir la porte; la mer est derrière. On voit le fond de la mer, les poissons, les algues, etc. Quand Passe-Montagne décide d'aller plonger, il n'y a plus de mer derrière la porte mais Passe-Partout lui montre ce que la mer lui a laissé.	S C I E N C E S Fournir de l'information sur la vie marine. Constater que certains éléments ne vivent plus quand ils sont hors de l'eau.
86.07 2min 10s	F A N T A I S I S T E S Passe-Carreau berce le bébé. Elle chante la berçeuse indienne, puis elle le couche. Elle s'asseoit par terre, pose les mains sur le sol, de chaque côté de son corps et fait des mouvements de "bercement".	M O T R I C I T E Exercer la motricité globale par des mouvements de bercement. M U S I Q U E Entendre une chanson dont le rythme est celui d'une berceuse.

EMISSION 86 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
86.08 3min 11s	M A R I O N N E T T E S Cannelle a placé une poupée sous sa blouse. Elle est enceinte. Pruneau entre dans le jeu et joue au père. Ils chantent ensemble "Dans le ventre de sa maman"... puis Pruneau accouche Cannelle en tirant sur une jambe de la poupée. On joue à nourrir l'enfant. Puis ils se couchent à côté des poupées.	S O C I O - A F F E C T I F Raffermir chez l'enfant ses connaissances sur la vie intra-utérine. M U S I Q U E Renforcer la connaissance d'une chanson à thème.
86.09 1min 3s	I N S E R T Un enfant verse du lait dans un biberon. Une maman lui donne le bébé avec le biberon et il le fait boire.	S O C I O - A F F E C T I F Prendre plaisir à s'occuper du petit frère et à se sentir responsable.
86.10 2min 8s	Z I G Z A G P E R D U Zig Zag rencontre la famille chien et le chiot.	L A N G A G E Apprendre à observer par comparaison des différences. Reproduire des groupes phonétiques.
86.11 2min	C O N F I D E N C E Passe-Partout réalise qu'elle se sent toute petite auprès des grands arbres de la forêt. Elle s'imagine toute petite et elle se voit assise sur un champignon à chatouiller les fourmis, ou couchée sous une fleur, à raconter des histoires. Elle constate que lorsque l'on est petit, on voit des choses que les grands ne voient pas.	S O C I O - A F F E C T I F Aider l'enfant à ne pas se sentir trop limité par sa petitesse face au monde des grands.

EMISSION 86 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
86.12 44s	M I S S I O N Un enfant donne à manger à une chèvre.	S C I E N C E S Apprendre la façon de nourrir les animaux.

EMISSION NO. 87

QUI EST OU ?

EMISSION 87 QUI EST OU ?

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
87.01 4min 2s	F A N T A I S I S T E S Passe-Montagne présente un numéro de cirque où il s'agit de trouver qui est où ? Il y a un panneau de bois avec trois trous, où l'on voit les têtes des fantaisistes. Ceux-ci à tour de rôle demandent à l'enfant où ils sont. Puis les fantaisistes changent de position et chantent une chanson du cirque.	M U S I Q U E Apprendre une chanson. M A T H E M A T I Q U E S Favoriser l'acquisition de certaines notions d'espace. M O T R I C I T E Développer le sens de l'orientation dans l'espace.
87.02 1min 30s	B E A U T E V I S U E L L E Fardoche et des enfants sont sur la ferme et nourrissent des animaux.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Permettre à l'enfant d'observer certains phénomènes naturels. Faire découvrir à l'enfant certains aspects propres à la vie du fermier.
87.03 3min 26s	M A R I O N N E T T E S Cannelle et Pruneau s'amusent à jouer au cheval. Perlin rentre du travail énervé: il a perdu son emploi. Il les envoie dans leur chambre. Perlin revient les voir pour les inciter à se calmer. Il réalise que son humeur affecte les enfants et leur explique le pourquoi de son malaise.	S O C I O - A F F E C T I F Prendre conscience que les adultes vivent des émotions et ne sont pas toujours maîtres de leurs réactions. Inciter à verbaliser ses frustrations.

EMISSION 87 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
87.04 3min 11s	F A N T A I S I S T E S Passe-Montagne est assis devant une table où se trouvent plein d'objets qui peuvent faire des formes rondes. Un à un, il va les placer autour de différentes parties de son corps. Il chante une chanson russe qui revoit ces notions.	M O T R I C I T E Découvrir différentes parties du corps dont la forme est ronde. M U S I Q U E Entendre une chanson à thème. M A T H E M A T I Q U E S Utiliser le vocabulaire mathématique en rapport avec la forme ronde.
87.05 41s	H I S T O I R E D E M E S 4 A N S Un enfant ouvre la porte d'une cage. Il fait sortir une perruche. Elle vole un peu et vient se déposer sur son épaule, puis sur son doigt et elle rentre dans sa cage.	S O C I O - A F F E C T I F Rendre l'enfant témoin d'une relation de confiance entre un enfant et un animal.
87.06 2min 25s	F A N T A I S I S T E S Fardoche a apporté avec lui un renard apprivoisé, qu'il tient en laisse. Les trois fantaisistes posent mille et une questions à Fardoche sur la morphologie du renard. Ils sont très surpris qu'un animal sauvage soit apprivoisé.	S O C I O - A F F E C T I F Apprendre à l'enfant à respecter les animaux. Faire découvrir à l'enfant qu'une attitude de douceur peut conduire à l'apprivoisement d'un animal. S C I E N C E S Faire connaître le renard à l'enfant.

EMISSION 87 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
87.07 3min 45s	M A R I O N N E T T E S Les trois enfants jouent au dompteur de lions. Pruneau est d'abord le dompteur, puis c'est Cannelle. Celle-ci a de la difficulté à céder sa place à Mélodie. Finalement, Pruneau commence à jouer avec Mélodie et Cannelle se radoucit.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter à inventer des jeux qui favorisent la socialisation. M O T R I C I T E Inciter à développer son sens de l'orientation dans l'espace.
87.08 1min 30s	P H O N E T I Q U E Passe-Montagne essaie de siffler comme une marmotte. Il se dit que si un siffleux sait siffler... il peut siffler aussi. Il réussit un long et pénible sifflement.	L A N G A G E Explorer le phonème "s".
87.09 3min 11s	M A R I O N N E T T E S Pruneau est dans un état d'excitation avancé. D'abord, il demande à Cannelle de lui donner des coups dans l'oreiller qui lui sert de bouclier. Puis il va vers Perline et lui joue des tours; il lui vole sa pelote à épingles. Puis c'est au tour de Perlin d'y goûter un peu.	S O C I O - A F F E C T I F Faire vivre à l'enfant une situation où il est aux prises avec un hyperactivité qu'il extériorise en parole et en actes. Rassurer l'enfant quant à la légitimité de cet état en le lui présentant comme normal et acceptable.

EMISSION 87 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
87.10 2min 45s	C O N F I D E N C E Passe-Partout savoure la paix et le calme après l'excitement et les rires. Elle ferme les yeux, sent son coeur battre. Elle écoute le silence et les bruits qui sont dans la maison.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter à se reposer et à écouter son propre coeur dans un mouvement de concentration.
87.11 45s	M I S S I O N Des enfants jouent dans la boue et y prennent du plaisir.	S O C I O - A F F E C T I F Déculpabiliser l'enfant de jouer avec une matière salissante. M O T R I C I T E Montrer le plaisir que procure la manipulation de la terre.

EMISSION NO. 88

L'ETE S'EN VIENT

EMISSION 88 - L'ETE S'EN VIENT

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	F A N T A I S I S T E S	S C I E N C E S
88.01 3min 08s	André et Passe-Montagne ont décidé de nettoyer la cour. André pense au temps où il rêvait de conduire les grosses machines de la ville qui nettoient les rues. André et Passe-Montagne décident d'aller à la ville voir s'il n'y a pas de travail pour eux. Pendant ce temps, Passe-Partout a parlé au lierre... histoire de le faire pousser.	Sensibiliser au fait que l'environnement nécessite des soins particuliers. S O C I O - A F F E C T I F Susciter le goût de rêver à différents projets.
	P O R T E - N E Z	S C I E N C E S
88.02 25s	"Ca me pique dans le nez..." Voyons, ça chatouille".	Apprendre le fonctionnement de l'organisme humain.
	I N S E R T	S O C I O - A F F E C T I F
88.03 48s	Un enfant balaie le perron.	Inciter à respecter son environnement.
	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
88.04 5min 22s	Cannelle s'est réveillée un peu plus "vive" qu'à l'habitude. Pensant qu'elle partait pour la garderie quand la petite aiguille est à 8, elle a bousculé tout le monde. Elle ne voulait pas manger. On lui explique que la grande aiguille doit être sur le 6 (8:30 heures). Alors elle se permet de jouer encore un peu.	Constater qu'une même situation peut provoquer plus ou moins d'anxiété selon le tempérament. Inciter à modifier son point de vue.

EMISSION 88 - (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	Z I G Z A G	L A N G A G E
86.05 2min 03s	Zigzag rencontre les lapins: la mère, le père et les bébés.	Apprendre à s'exprimer sur les caractéristiques des animaux.
	F A N T A I S I S T E S	S O C I O - A F F E C T I F
88.06 4min 46s	Passe-Montagne et André ont été engagés par la ville pour nettoyer les rues et le parc. Les gens jettent n'importe quoi, n'importe où. Puis André doit nettoyer le carré de sable et la piscine. On s'installe finalement pour le dîner sur une balançoire à bascule et on se tient en équilibre.	Inciter à respecter la propreté des lieux publics. S C I E N C E S Présenter le métier de préposé à l'entretien.
	I N S E R T	S O C I O - A F F E C T I F
88.07 1min 04s	Deux enfants aident leur père à installer une balançoire.	Inciter à s'intégrer aux activités familiales.
	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
88.08 3min 45s	Cannelle et Pruneau jouent avec 2 poupées; elles reviennent de la garderie. L'une tombe et se salit. Puis c'est l'heure du souper et les enfants n'ont pas faim.Elles se font menacer d'être privées de dessert, etc. Finalement c'est l'heure d'aller au lit et les poupées veulent une histoire, etc.	Aider l'enfant à exprimer ce qu'il ressent face à un comportement qu'il perçoit comme répressif ou agressif. Encourager à recourir au jeu de rôle.

EMISSION 88 - (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	F A N T A I S I S T E S	M O T R I C I T E
88.09 1min 10s	Passe-Carreau joue à la marelle. Elle saute sur ses 2 pieds écartés puis sur 1 pied.	Augmenter la maîtrise des mouvements des membres inférieurs.
	P O R T E - P L U M E S	S C I E N C E S
88.10 15s	"Je me demande d'où viennent les bébés? Le sais-tu toi?".	Exercer les enfants à la réflexion.
	M A R I O N N E T T E S	M U S I Q U E
88.11 2min 30s	Perlin chante une première chanson pour endormir les 2 poupées des enfants. Mais les poupées ne dorment toujours pas. Alors il en chante une autre, mais sans résultat.	Apprendre 2 chansons déjà entendues.
	C O N F I D E N C E	S O C I O - A F F E C T I F
88.12 1min 34s	Passe-Partout nous parle d'une chose qu'elle déteste; c'est de la pousser à aller vite quand il n'y a rien qui presse. Quand elle est pressée, ça l'énerve et elle se trompe. Elle préfère prendre son temps...	Amener à prendre conscience que l'enfant possède un rythme personnel.
	M I S S I O N	S O C I O - A F F E C T I F
88.13 45s	Même que 88.07	Même que 88.07

EMISSION NO. 89

LE CHOCOLAT

EMISSION 89 - LE CHOCOLAT

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	MARIONNETTES	SOCIO-AFFECTIF
89.01 5min 01s	Mélodie arrive à la garderie "en larmes". Elle vient de perdre sa boîte à lunch. Elle explique qu'elle l'avait en sortant de chez elle. Carmine téléphone à la maison: pas de boîte à lunch. Et puis Pruneau arrive; il l'a trouvée. Quel bonheur pour Mélodie.	Permettre d'identifier et de partager une émotion exprimée par autrui.
	INSERT	SOCIO-AFFECTIF
89.02 42s	Des enfants cherchent un lapin dans le bois. Ils le trouvent. Ils sont contents.	Exprimer sa joie de retourver un chose à laquelle on tient.
	FANTAISISTES	MUSIQUE
89.03 4min 08s	Passe-Carreau est en train de tenir le bouchon d'un tuyau; Passe-Partout lui propose de l'aider. Elle tient le bouchon. Mais c'était un tour... Quand Passe-Partout va lâcher le bouchon, elle se fera arroser. Celle-ci promet de jouer le tour à Passe-Montagne et celui-ci va tenir le bouchon toute la nuit. Le lendemain, Passe-Montagne est encore debout à tenir le bouchon. Il le lâche. Et il ne se passe rien. Passe-Carreau s'approche pour voir et se fait arroser.	Apprendre une chanson déjà entendue. SCIENCES Sensibiliser aux relations de temps et de durée.
	INSERT	MOTRICITE
89.04 47s	On voit des enfants jouer avec des anneaux.	Exercer les muscles des bras.

EMISSION 89 - (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
89.05 5min 10s	Ti-Brin, Doualé et Pruneau décident de jouer au bandit. On finit par trouver un "rôle" pour chacun. Mais Cannelle arrive et veut jouer aussi. Mais les 3 amis ne veulent pas, prétextant qu'ils sont assez de monde pour jouer. Alors Cannelle s'éloigne, réfléchit et revient vers ses amis, leur proposer de faire le chien du caissier. On accepte l'idée.	Favoriser une attitude tenace faisant preuve d'imagination dans une situation de rejet.
	M O T R I C I T E	M O T R I C I T E
89.06 56s	Passe-Carreau joue à être un serpent à sonnettes. On la voit ramper et elle invite les enfants à faire de même.	Sentir en rampant le pivotement du corps produit par le mouvement d'appui sur l'avant bras.
	F A N T A I S I S T E S	M A T H E M A T I Q U E S
89.07 4min 08s	Grand-mère et Passe-Partout font fondre du chocolat pour en faire des animaux. Elles remplissent des moules et les placent près de la fenêtre ouverte pour les faire refroidir. Durant ce temps, Passe-Montagne a observé. Quand la cuisine est vide, il entre et vole les moules; puis il se cache. Passe-Partout est revenue voir les moules et les compte à l'aide d'une comptine: il en manque. Finalement, on trouve le coupable.	Compter de 1 à 12 en rythmant par 3. M U S I Q U E Apprendre une comptine et inciter l'enfant à en inventer. S C I E N C E S Sensibiliser au fait que la chaleur rend le chocolat liquide et qu'en refroidissant il devient solide.

EMISSION 89 - (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	I N S E R T	S C I E N C E S
89.08 57s	Des enfants font des "Popsicles" avec du jus d'oranges.	Voir la transformation du liquide en glace.
	P H O N E T I Q U E	L A N G A G E
89.09 1min 17s	Passe-Montagne bafouille une phrase sur les poules en chocolat. Finalement, il réussit à la dire de la bonne façon.	Permettre de jouer avec des sons et revoir le phonème "CH".
	C O N F I D E N C E	S O C I O - A F F E C T I F
89.10 1min 39s	Passe-Partout est allée au parc et a rencontré ses amis. Elle a voulu s'intégrer à leur jeu, mais ils ont refusé. Alors, elle a réfléchi et leur a proposé un jeu et ils ont accepté.	Renforcer la confiance que l'enfant a en ses idées.
	M I S S I O N	M O T R I C I T E
89.11 45s	Même que 89.04	Même que 89.04

EMISSION NO. 90

LA FETE DE L'EAU

EMISSION 90 LA FETE DE L'EAU

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
90.01 2min 47s	F A N T A I S I S T E S C'est l'heure du souper. André vient servir les pommes de terre en poudre. Le problème, c'est qu'il n'y a plus d'eau. Passe-Carreau saute sur l'occasion. Il faut qu'André pleure. Comme ça on récolte ses larmes et on a de l'eau. Alors André se met à peler des oignons tout en chantant une chanson triste. Ses larmes tombent dans un plat.	S C I E N C E S Constater combien l'eau est indispensable et irremplaçable au cours des activités quotidiennes. Inciter l'enfant à anticiper les conséquences qu'entraîneraient les hypothèses de substitution envisagées.
90.02 1min 7s	O B S E R V A T I O N - I N F O R M A T I O N Un pompier est en train de dévisser l'ouverture de la borne d'incendie, d'où l'on voit se dégager un jet d'eau abondant.	S C I E N C E S Connaître la fonction de la borne d'incendie et constater la force et la puissance de l'eau.
90.03 32s	P O R T E - B O U C H E Oh ! j'ai de l'eau dans la bouche. De la salive.	S C I E N C E S Exercer les enfants à goûter de façon active.
90.04 59s	B E A U T E V I S U E L L E Un enfant puise de l'eau dans un puits avec sa maman.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Montrer la beauté des instruments d'époque.

EMISSION 90 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
90.05 5min 29s	M A R I O N N E T T E S Grand-père garde les enfants. Ceux-ci se préparent à partir à la garderie. Mais il ne savent pas comment s'habiller. Cannelle se souvient d'une boîte de linge que Doualé leur a donnée. Alors il se mettent à fouiller dedans. Puis les deux enfants ont échangé leurs manteaux. Pruneau va passer pour Cannelle et vice versa.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter l'enfant à exprimer ce qui le menace.
90.06 1min	H I S T O I R E E N 3 I M A G E S Il était une fois deux enfants qui venaient de trouver un chapeau. Le chapeau était tellement grand qu'ils ne voyaient plus rien du tout. Alors ils ont fait des trous dedans pour leurs yeux.	L A N G A G E Exercer les enfants à la narration.
90.07 34s	I N S E R T On voit deux enfants qui donnent de l'eau aux bêtes.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter à prendre soin des animaux.
90.08 4min 21s	F A N T A I S I S T E S L'eau est revenue. Passe-Carreau demande à Passe-Partout de remplir les trois sceaux d'eau froide, d'eau chaude et d'eau tiède. Elle veut jouer un tour à André. Elles réalisent que l'eau par terre s'est évaporée, par le soleil.	S C I E N C E S Familiariser l'enfant aux différentes façons d'obtenir de l'eau à températures variées. S O C I O - A F F E C T I F Inciter l'enfant à prendre l'habitude de boire de l'eau.

EMISSION 90 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
90.09 18s	P O R T E - S - Y E U X Quand mes yeux pleurent, je regarde à travers mes larmes et je vois tout embrouillé.	S C I E N C E S Montrer l'effet des larmes sur la vue.
90.10 50s	I N S E R T Un enfant remplit une pataugeuse pour deux enfants plus petits.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter l'enfant à prendre soin des plus petits.
90.11 4min 27s	M A R I O N N E T T E S Pruneau a fait un arbre en pâte à modeler, qu'il veut offrir au canari de la garderie. Il n'est pas comme il aurait voulu le faire. Même canari, d'après Pruneau, n'en veut pas. Alors il se propose d'en faire un autre. Mais Mélodie apprécie cet arbre en pâte à modeler. Pruneau lui donne.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter l'enfant à objectiver la perception qu'il a de lui et de ses productions. Favoriser le développement du sens critique. Susciter le désir de rechercher la perfection dans certaines activités.
90.12 1min 55s	P H O N E T I Q U E Passe-Montagne joue à être dans le désert. Il a soif et fait semblant de trouver un verre d'eau. Puis il imite le bébé, le chat, le chien et le canari.	L A N G A G E Exercer les muscles phonateurs.

EMISSION 90 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
90.13 53s	I N S E R T On voit des enfants boire de l'eau.	S C I E N C E S Inciter les enfants à discerner la différence des températures de l'eau.
90.14 1min 36s	C O N F I D E N C E Passe-Partout glisse son doigt sur le bord d'un verre à vin et ça produit un son qu'elle aime bien. Elle dit qu'elle aime écouter les sons autour d'elle, comme dans le bois... Elle entend Fardoche qui l'appelle; il s'ennuie d'elle.	S O C I O - A F F E C T I F Sensibiliser l'enfant au plaisir que peut procurer une écoute active des bruits et des sons qui l'entourent.
90.15 45s	M I S S I O N Même que 90.02.	S C I E N C E S Même que 90.02.

EMISSION NO. 91

J'ECOUTE ET JE REGARDE

EMISSION 91 J'ECOUTE ET JE REGARDE

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
91.01 5min 21s	M A R I O N N E T T E S Rigodon a ramené une chenille de la campagne. Il la place dans un pot de vitre avec un couvercle troué. Pendant ce temps, Cannelle a découvert un cocon sur la table. Rigodon explique qu'il y a une chenille dedans qui est en train de devenir un papillon. Puis, Cannelle joue à être une chenille qui fait son cocon. Ensemble, ils chantent la ronde du baiser-papillon.	S C I E N C E S Donner à l'enfant le goût d'observer la nature. Informer l'enfant sur la transformation de la chenille en papillon. M U S I Q U E Approfondir chez l'enfant la connaissance d'une chanson. S O C I O - A F F E C T I F Développer chez l'enfant l'aptitude à échanger des points de vue. A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Inciter à exercer son imagination.
91.02 57s	I N S E R T On voit trois enfants qui sont à la chasse aux papillons.	S C I E N C E S Apprendre à attraper des papillons.

EMISSION 91 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
91.03 2min 46s	F A N T A I S I S T E S Passe-Partout fait un rêve. Elle appelle Passe-Carreau qui lui répond en écho. Elle est dans les montagnes et invite Passe-Partout à la retrouver. Puis Passe-Carreau est dans un tunnel. Elle a une voix sourde. Elle invite Passe-Partout. Celle-ci arrive et recommence à jouer avec sa voix.	S C I E N C E S Développer chez l'enfant le goût de faire des expériences liées au phénomène accoustique de la résonnance.
91.04 7min 31s	C O N T E C'est l'histoire du monstre Yanembo qui se fâchait souvent et faisait rouler beaucoup de pierres jusqu'au village; elles détruisaient les maisons et les récoltes. Clara décide d'aller le calmer chaque fois que le monstre gronde. Elle lui apporte une soupe aux herbes, des fleurs, des fruits, etc.	S O C I O - A F F E C T I F Offrir à l'enfant un langage symbolique qui lui permette d'acquérir une compréhension préconsciente de certaines impulsions. Suggérer à l'enfant une façon d'intégrer le côté obscur, instinctuel et animal qui l'habite.
91.05 1min 15s	M A R I O N N E T T E S Pruneau et Cannelle chantent la chanson des vêtements.	M U S I Q U E Réentendre une chanson connue.
91.06 26s	I N S E R T Un enfant est en train de nettoyer ses lunettes. L'autre regarde dans ses jumelles.	S C I E N C E S Voir des objets à travers une lentille.

EMISSION 91 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
91.07 4min 59s	F A N T A I S I S T E S Passe-Partout est déguisée. Passe-Montagne lui demande ce qu'elle cherche, mais c'est un secret. Alors il entre dans son jeu. Comme Passe-Partout semble mal voir, il décide de lui proposer différents instruments pour mieux voir.	S C I E N C E S Faire connaître à l'enfant différents instruments optiques servant à améliorer, à corriger ou à protéger la vue.
91.08 1min 6s	H I S T O I R E D E M E S 4 A N S Un enfant regarde dans ses jumelles et nous dit ce qu'il voit.	S O C I O - A F F E C T I F Apprendre à partager ses objets.
91.09 55s	M O T R I C I T E Quand Passe-Carreau entend le son du triangle, elle se met à tourner. Quand le son s'arrête, elle arrête de tourner.	M U S I Q U E Aider l'enfant à prendre conscience de la relation espace-temps, tout en respectant la durée de résonnance du son. Contribuer au développement de l'attention auditive de l'enfant.
91.10 1min 30s	C O N F I D E N C E Passe-Partout est en train de faire de la peinture. Elle nous parle du chandail qu'elle porte. C'est un chandail qu'elle a failli jeter parce qu'il était vieux. Mais, elle est bien contente de l'avoir encore. Elle se sent bien dans ce chandail. Elle n'a pas peur de l'abîmer.	S O C I O - A F F E C T I F Sensibiliser l'enfant à l'influence qu'ont les vêtements sur son comportement et ses jeux.

EMISSION 91 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
91.11 45s	M I S S I O N Des enfants chassent les papillons.	S C I E N C E S Apprendre à chasser les papillons (découverte de la nature).

EMISSION NO. 92

UNE ILE

EMISSION 92 - UNE ILE

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	F A N T A I S I S T E S	S O C I O - A F F E C T I F
92.01 4min 16s	Passe-Montagne boude. Il est assis sur son lit et tient une canne à pêche. Les filles lui parlent et il reste immobile. Alors ensemble, elles cherchent des moyens pour l'atteindre; envoyer un secret dans une bouteille, nager jusqu'à lui, construire un pont ou un tunnel. Finalement c'est Passe-Montagne qui leur donne l'idée. Elles vont se construire un bateau.	Inciter l'enfant à chercher des solutions à un problème donné et l'aider à faire un choix. Sensibiliser l'enfant à différents moyens de communication. S C I E N C E S Sensibiliser l'enfant à des connaissances géographiques simples.
	H I S T O I R E D E M E S 4 A N S	S O C I O - A F F E C T I F
92.02 1min 23s	On voit une fillette avec un adulte et un enfant en train de ramer. Ils ont des ceintures de sécurité.	Susciter chez l'enfant la confiance en ses capacités.
	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
92.03 4min 47s	C'est l'heure d'aller à la garderie. Pruneau a mal à l'oreille. Perline va lui mettre des gouttes. Apprenant que Pruneau n'ira pas à la garderie, Cannelle décide de ne pas y aller non plus. Mais Perline presse Cannelle de s'en aller. Elle est vite remotivée et promet de montrer à Pruneau ce qu'ils auront fait à la garderie.	Apprendre à se séparer temporairement des membres de sa famille et à contrôler ses réactions émotives.
	O B S E R V A T I O N - I N F O R M A T I O N	S C I E N C E S
92.04 32s	On voit différentes sortes de ponts: anciens, modernes, grands, petits.	Permettre à l'enfant d'observer des ponts de styles variés.

EMISSION 92 - (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	C O N T E	S O C I O - A F F E C T I F
92.05 6min 52s	C'est l'histoire du Petit Renard et de ses amis les pélicans. Chaque pélican s'envole pour aller pêcher le poisson; petit Renard reste seul sur son île. Il s'ennuie, il ne trouve pas d'ami. Un jour, les pélicans décident de déménager car il n'y a plus de poisson dans l'île. Petit Renard ne peut voler; alors, il part vers l'autre île à la nage et c'est dans cette île qu'il trouvera un ami renard.	Permettre à l'enfant de transcender l'angoisse de la solitude et de l'abandon. Inciter l'enfant à persévérer dans l'effort.
	I N S E R T	S O C I O - A F F E C T I F
92.06 44s	Des enfants se baignent avec un adulte.	Accepter la surveillance.
	F A N T A I S I S T E S	S O C I O - A F F E C T I F
92.07 4min 02s	Les filles sont sur leur bateau et se dirigent vers Passe-Montagne. Passe-Partout joue à être inquiète. Passe-Carreau a pensé à tout; il n'y a aucun danger. Elle a même de l'eau potable. Finalement, elles arrivent sur l'île de Passe-Montagne.	Inciter les enfants à créer des jeux dramatiques. Faire connaître les règles de prudence sur l'eau.
	B E A U T E V I S U E L L E	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S
92.08 49s	On voit différentes sortes de bateaux et une marina.	Observer les différentes sortes d'embarcations.

EMISSION 92 - (suite)

SEQUENCE/ DURÉE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	M A R I O N N E T T E S	M U S I Q U E
92.09 1min 27s	Pruneau et Cannelle chantent la chanson de l'été.	Réentendre une chanson.
	C O N F I D E N C E	S O C I O - A F F E C T I F
92.10 1min 54s	Passe-Partout aime les pique-niques. Elle aime sentir l'odeur des fleurs, voir les oiseaux s'envoler. Elle aime tellement ça qu'elle trouve meilleur que d'habitude la nourriture.	Inciter l'enfant à jouir pleinement de son contact avec la nature.
	M I S S I O N	S O C I O - A F F E C T I F
92.11 45s	Même que 92.06	Même que 92.06

EMISSION NO. 93

L'EPICERIE

EMISSION 93 L'EPICERIE

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
93.01 5min 33s	M A R I O N N E T T E S Pruneau et Cannelle ont préparé tout ce qu'il fallait pour faire un pique-nique. Au moment où Grand-père Bi arrive, il se met à pleuvoir. On pense à toutes sortes de solutions. Ti-Brin qui est de la partie, propose d'apporter une toile cirée et de l'accrocher aux troncs d'arbre pour faire un toit.	S O C I O - A F F E C T I F Développer chez l'enfant l'aptitude à accepter sereinement les contrariétés. Inciter l'enfant à chercher des solutions à un problème donné.
93.02 39s	I N S E R T Un enfant rend un service à sa grand-mère.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter à rendre des services.
93.03 6min 2s	F A N T A I S I S T E S Julie s'occupe d'une épicerie. Passe-Carreau et André sont venus l'aider. D'abord ils rangent les comptoirs. André nous informe du contenu des différentes boîtes. Passe-Carreau s'occupe des légumes frais. Puis elle place des choses dans le comptoir réfrigéré. On fait une commande.	S C I E N C E S Sensibiliser les enfants au fait que les aliments ont une provenance et des contenants spécifiques.
93.04 51s	H I S T O I R E D E M E S 4 A N S Un père et sa fille font la commande. Sophie sait que son père ne peut tout acheter. Alors elle remet à leur place bonbons et chocolat.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter l'enfant à contrôler ses désirs.

EMISSION 93 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
93.05 3min 18s	F A N T A I S I S T E S Julie annonce à André qu'elle va s'occuper d'une épicerie pendant que le gérant prendra ses vacances. Julie insiste sur le fait qu'une épicerie c'est important. Elle place André dans différentes situations: il a soif, il a le goût d'une pomme; sans épicerie, il devra se débrouiller.	S C I E N C E S Sensibiliser les enfants au fait que tous les aliments ne requièrent pas les mêmes soins.
93.06 1min 16s	P H O N E T I Q U E Passe-Montagne nous dit qu'il est allé à la ferme de Tarzan. Il y a vu des singes. Il imite leur cri. Passe-Montagne imite aussi des perroquets, qui répètent la même chose.	L A N G A G E Exercer les muscles phonateurs.
93.07 6min 39s	M A R I O N N E T T E S Tout le monde pique-nique sous la toile cirée. On chante, on écoute la pluie. Grand-père Bi se demande pourquoi il y a de la pluie. Cannelle raconte que des géants dans le ciel envoient la pluie en pleurant. Ti-Brin sait pourquoi il pleut: les gouttes d'eau attirées par le soleil montent et forment un nuage qui va éclater quand il sera trop gros.	S O C I O - A F F E C T I F Développer la curiosité de l'enfant. Donner à l'enfant des explications concernant le phénomène de la pluie.

EMISSION 93 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
93.08 2min 22s	C O N F I D E N C E Passe-Partout est dans le bois, respire le bon air et regarde toute la beauté qui s'y trouve. Son regard tombe sur une cannette. Là, elle est fâchée de voir des gens salir les bois. Elle peut jeter son coeur de pomme parce que des animaux vont le manger, mais pas une cannette.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter l'enfant à respecter son environnement en le rendant conscient des effets que peuvent avoir sur la nature certains gestes inconscients.
93.09 45s	M I S S I O N On voit des enfants qui coupent des branches.	M O T R I C I T E Exercer les muscles des bras.

EMISSION NO. 94

BON COUP, MAUVAIS COUP

EMISSION 94 BON COUP, MAUVAIS COUP

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
94.01 5min 19s	M A R I O N N E T T E S Pruneau joue à être tombé dans un précipice. Il est dans une boîte de carton. Cannelle essaie de l'en sortir en le tirant avec ses mains; ensuite, elle essaie en lui donnant un bout d'élastique. Ti-Brin suggère quelque chose de plus solide. Cannelle trouve sa corde à danser. Ils sortent Pruneau.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter l'enfant à évaluer les conséquences d'une action précise sur des objets.
94.02 51s	B E A U T E V I S U E L L E On voit des papillons sur des fleurs; ils ouvrent et ferment leurs ailes.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Observer la beauté et l'agileté d'un papillon.
94.03 4min 24s	F A N T A I S I S T E S Passe-Partout a la grippe; elle se plaint, appelle Grand-mère. Celle-ci arrive bouquet de fleurs dans une main, verre de jus dans l'autre. Grand-mère baisse la lumière et ferme la fenêtre. Puis Passe-Montagne arrive et lui propose de chanter une chanson. Mais elle préfère une chanson de Grand-mère.	M U S I Q U E Faire entendre une chanson folklorique. S C I E N C E S Sensibiliser à certains soins et attentions spécifiques. Faire connaître la fonction des sens.
94.04 39s	H I S T O I R E D E M E S 4 A N S Une fillette joue à la balle. Elle est prudente quand la balle roule dans la rue.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter l'enfant à la prudence.

EMISSION 94 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
94.05 6min 2s	M A R I O N N E T T E S Les enfants veulent se déguiser; ils vont se déguiser en fleurs géantes. Puis Ti-Brin ira voir Madame Coucou pour lui dire qu'il a des fleurs à lui vendre. Alors Ti-Brin bricole des fleurs. Madame Coucou les trouve très belles et décide de les donner en "cadeau" à sa voisine, Madame Perline...	S O C I O - A F F E C T I F Inciter l'enfant à fabriquer lui-même ses déguisements , à inventer ses propres jeux et valoriser l'entraide dans les jeux.
94.06 47s	H I S T O I R E E N 3 I M A G E S Il était une fois un oiseau très malheuurex parce qu'un homme le gardait chez lui dans une cage. Un jour, l'oiseau a sorti ses ailes de la cage. Et il s'est sauvé dans le ciel, avec sa cage...	L A N G A G E Exercer les enfants à la narration.
94.07 39s	O B S E R V A T I O N - I N F O R M A T I O N On voit des fous de Bassan qui se promènent et s'embrassent...	S C I E N C E S Observer le comportement des oiseaux.
94.08 1min 5s	I N S E R T On voit un adulte et des enfants. Ils ont pêché des poissons qu'ils nettoient.	S C I E N C E S Apprendre à apprêter le poisson.

EMISSION 94 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
94.09 4min 16s	F A N T A I S I S T E S Passe-Montagne propose un jeu à André et à Passe-Carreau. Les yeux bandés, il va deviner ce qu'il y aura devant lui, en utilisant ses sens. Tour à tour, il va goûter-toucher-sentir. Il va même deviner ce qu'André vient de casser par le bruit.	S C I E N C E S Développer chez l'enfant le désir d'exercer ses cinq sens. Sensibiliser l'enfant au fait que la nourriture a une saveur, une odeur, une texture qui n'est pas toujours la même.
94.10 1min 33s	I N S E R T Un enfant a les yeux bandés. Un autre enfant lui prend l'index et lui trempe le doigt dans les contenus différents. Il goûte et dit ce que c'est.	S C I E N C E S Exercer au sens du goûter.
94.11 1min 13s	C O N F I D E N C E Passe-Partout raconte aux enfants qu'hier elle a arrosé Passe-Carreau; elle réalise qu'on se souvient plus de nos bêtises que du reste.	S O C I O - A F F E C T I F Aider l'enfant à la construction d'une image positive de lui-même.
94.12 45s	M I S S I O N Même que 94.10.	S C I E N C E S Même que 94.10.

EMISSION 94 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
94.09 4min 16s	F A N T A I S I S T E S Passe-Montagne propose un jeu à André et à Passe-Carreau. Les yeux bandés, il va deviner ce qu'il y aura devant lui, en utilisant ses sens. Tour à tour, il va goûter-toucher-sentir. Il va même deviner ce qu'André vient de casser par le bruit.	S C I E N C E S Développer chez l'enfant le désir d'exercer ses cinq sens. Sensibiliser l'enfant au fait que la nourriture a une saveur, une odeur, une texture qui n'est pas toujours la même.
94.10 1min 33s	I N S E R T Un enfant a les yeux bandés. Un autre enfant lui prend l'index et lui trempe le doigt dans les contenus différents. Il goûte et dit ce que c'est.	S C I E N C E S Exercer au sens du goûter.
94.11 1min 13s	C O N F I D E N C E Passe-Partout raconte aux enfants qu'hier elle a arrosé Passe-Carreau; elle réalise qu'on se souvient plus de nos bêtises que du reste.	S O C I O - A F F E C T I F Aider l'enfant à la construction d'une image positive de lui-même.
94.12 45s	M I S S I O N Même que 94.10.	S C I E N C E S Même que 94.10.

EMISSION NO. 35

CAUSE ET EFFET

EMISSION 95 - CAUSE ET EFFET

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	F A N T A I S I S T E S	S C I E N C E S
95.01 4min 24s	Passe-Montange est déguisé en "vendeur" ambulant du Far West. Les 2 filles font des cow-boys. Passe-Montagne les invite à venir admirer une de ses inventions: un grand chapeau qui fait de la magie. Il transforme toutes sortes d'objets. Passe-Carreau se met le chapeau.	Impliquer l'enfant dans un jeu qui l'incite à chercher la cause de différents phénomènes.
	B E A U T E V I S U E L L E	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S
95.02 1min 08s	On voit des enfants qui s'amusent avec des jouets de bois.	Sensibiliser à la beauté des objets simples.
	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
95.03 5min 55s	Les 3 enfants jouent dans la chambre des jumeaux parce que chez Mélodie, sa petite soeur, faisait trop de bruit. Avec Perline ils discutent de son comportement. Elle pleure, elle défait les "constructions" des enfants, elle met tous les jouets dans sa bouche. On découvre qu'elle est en train de percer ses dents. Mais on décide quand même de retourner chez Mélodie et on jouera dans la cave.	Rendre l'enfant conscient des aspects positifs et négatifs liés à la présence d'un bébé. Rendre l'enfant témoin de différents comportements d'un bébé. Inciter l'enfant à chercher des solutions aux problèmes.
	B E A U T E V I S U E L L E	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S
95.04 1min 09s	Une mère allaite son enfant au sein.	Initier l'enfant au phénomène naturel de l'allaitement.

EMISSION 95 - (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	F A N T A I S I S T E S	M A T H E M A T I Q U E S
95.05 2min 47s	Des illustrations d'objets sont suspendues dans les airs. Chacun des fantaisistes va prendre un carton et chacun de ces cartons aura un lien logique avec l'autre. Chacun a tout ce qu'il lui faut.	Impliquer l'enfant dans une activité qui l'amène à faire des associations d'objets.
	I N S E R T	S O C I O - A F F E C T I F
95.06 1min 05s	Un enfant se promène avec un vieillard. Ils se tiennent par la main et regardent les fleurs.	Inciter à créer des relations avec une personne âgée.
	F A N T A I S I S T E S	M A T H E M A T I Q U E S
95.07 3min 03s	Chaque fantaisiste vaque à ses occupations: Passe-Partout cogne des clous, Passe-Carreau fait cuire quelque chose, Passe-Montange est en train de coudre. Finalement, ils se montrent leurs productions.	Impliquer l'enfant dans une activité qui l'amène à faire des associations d'objets.
	M A R I O N N E T T E S	M A T H E M A T I Q U E S
95.08 5min 38s	Alakazou est en train d'écrire une histoire. Mais il veut écrire une histoire "vraie". Alors il demande aux enfants de l'aider et de lui dire quand les choses sont possibles ou impossibles. Elles seront possibles quand c'est déjà arrivé.	Développer le sens logique chez l'enfant en justifiant ses choix. Développer chez l'enfant le sens de l'humour.

EMISSION 95 - (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	C O N F I D E N C E	S O C I O - A F F E C T I F
95.09 1min 23s	Passe-Partout nous raconte que le matin, un enfant l'a dérangée. Elle était en train de lire mais sa petite amie de 2 ans est venue la voir, elle voulait jouer. Alors elles se sont mises à jouer. A un moment donné, elle a dit à Julie de continuer à jouer à côté d'elle, pendant qu'elle finirait son livre.	Aider l'enfant à penser à des solutions positives face à un problème.
	M I S S I O N	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S
95.10 45s	Même que 95.04	Même que 95.04

EMISSION NO. 96

LE SABLE C'EST FAIT POUR...

EMISSION 96 LE SABLE C'EST FAIT POUR...

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
96.01 4min 43s	M A R I O N N E T T E S C'est l'heure de se coucher. Perline s'apprête à défaire le lit de Pruneau, mais celui-ci l'en empêche. Perline sent qu'il lui cache quelque chose. En fait, il cache des cailloux précieux. Et comme l'autre jour, il en avait mis sur le perron et que Perline les a jetés, il a peur qu'elle les jette encore. Maintenant qu'elle sait, elle lui a trouvé une meilleure cachette. Pruneau est content.	S O C I O - A F F E C T I F Convaincre l'enfant de l'importance de communiquer aux gens concernés les désirs qu'il veut voir respecter.
96.02 1min 2s	I N S E R T Un enfant montre ses collections de coquillages à un autre enfant. Il les compare avec des photos d'un livre.	S C I E N C E S Développer la curiosité de l'enfant face à des éléments appartenant au monde minéral.
96.03 4min 53s	C O N T E C'est l'histoire de Pénélope et Pénélou. Un jour un nuage est descendu dans la prairie et s'est installé au-dessus de leurs têtes. Il avait l'air d'un chapeau. Chacun en a pris un morceau et l'a mis sur sa tête. Ils se sont mis à rapetisser. Puis ils ont enlevé leur chapeau et ont retrouvé leur grandeur normale.	S O C I O - A F F E C T I F Valoriser chez l'enfant sa taille, par rapport à des choses plus petites.

EMISSION 96 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
96.04 55s	F A N T A I S I S T E S Passe-Carreau demande à l'enfant s'il veut mimer avec elle la chanson: "Savez-vous planter des choux?".	M U S I Q U E Présenter à l'enfant une chanson folklorique. M O T R I C I T E Développer chez l'enfant le goût de mimer. Sentir diverses possibilités de son corps.
96.05 5min 58s	F A N T A I S I S T E S C O N F I D E N C E Passe-Partout et Passe-Montagne marchent dans la sable. Ils s'imaginent dans le désert. Ils ont chaud et soif. Passe-Montagne vide la gourde, la jette derrière lui et se met à faire des châteaux de sable. Pendant ce temps, Passe-Partout nous parle du temps de son enfance. Ses parents lui avaient acheté un carré de sable. Elle aimait y jouer , son père aussi d'ailleurs. Un jour, elle l'avait presqu'enterré. Puis au loin, ils aperçoivent du monde. Ils pensent que c'est un mirage.	S O C I O - A F F E C T I F Faire participer l'enfant à une expérience liée à son vécu et lui permettre de découvrir le sable.
96.06 1min 22s	I N S E R T On voit des enfants qui jouent dans le sable avec un tamis.	S C I E N C E S Observer le monde minéral: le sable.

EMISSION 96 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
96.07 2min 33s	F A N T A I S I S T E S Ce n'était pas un mirage, mais bien une sablière. Ils regardent, observent la grosse pelle mécanique, son opérateur, les camions à roues multiples. Ils sont contents, ils sont sauvés...	S C I E N C E S Permettre à l'enfant de découvrir le travail des hommes et la machinerie liée à l'exploitation d'une sablière.
96.08 5min 22s	M A R I O N N E T T E S Cannelle nous présente le champion Ti-Brin. Ti-Brin dit qu'il y a plein de choses qu'il sait faire que Cannelle ne pourrait faire. Cannelle est insultée car Ti-Brin lui a dit que son père avait une vieille auto. Fâchée, elle va voir Perlin. Il confirme le fait que son auto est fatiguée, mais elle roule bien.	S O C I O - A F F E C T I F Aider l'enfant à se former un jugement personnel basé sur une échelle qui tienne compte de valeurs réelles et justes.
96.09 45s	M I S S I O N Même que 96.06.	S C I E N C E S Même que 96.06.

EMISSION NO. 97

LAISSEZ-MOI PARLER

EMISSION 97 - LAISSEZ-MOI PARLER

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	FANTAISISTES	SCIENCES
97.01 4min 45s	Passe-Partout est en train de prendre soin de sa seule plante. Celle-ci n'a pas très bon état. Passe-Montagne lui dit que sa plante doit sûrement s'ennuyer et comme il s'est fait un jardin il lui propose d'y amener sa plante. Puis Passe-Montagne bande les yeux de Passe-Partout et lui fait deviner ce qu'il lui met dans les mains. Puis au tour de Passe-Montagne à deviner.	Inciter l'enfant à vivre des expériences sensorielles. Soutenir la curiosité et stimuler le goût de la découverte.
	INSERT	SCIENCES
97.02 41s	Des enfants sont au marché et s'amusent à sentir des fruits et légumes.	Exercer le sens de l'odorat.
	MARIONNETTES	SOCIO-AFFECTIF
97.03 2min 53s	Mélodie arrive à la garderie et a quelque chose à annoncer à la troupe. Elle raconte qu'elle est allée chercher Doualé ce matin, mais celle-ci ne pouvait venir à la garderie, car elle avait un torticolis...	Inciter à faire respecter son droit de parole. Sensibiliser au fait qu'il doit laisser aux autres l'occasion et le temps de s'exprimer.
	HISTOIRE EN 3 IMAGES	LANGAGE
97.04 57s	Il était une fois une souris qui ne mangeait que du fromage à trous. Parce que lorsque le chat voulait le manger. Elle se cachait dans les trous du fromage.	Exercer l'enfant à la narration. Entraîner l'oeil de gauche à droite.

EMISSION 97 - (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	F A N T A I S I S T E S	S C I E N C E S
97.05 5min 51s	Fardoche et Passe-Carreau terminent un "pique-nique sur l'herbe". Celle-ci mange un fromage et demande à Fardoche comment est fait le fromage. Alors il l'amène à la fromagerie. On voit brasser le fromage, on le voit couper et puis vieillir.	Fournir de l'information sur la provenance et sur les différentes étapes de la fabrication du fromage. Inciter à goûter et à manger différents fromages.
	P E R C E P T I O N V I S U E L L E	L A N G A G E
97.06 51s	On voit des enfants qui mangent du fromage et on entend une chanson sur le sujet. Le mot fromage est écrit.	Associer le mot écrit à l'image.
	F A N T A I S I S T E S	M U S I Q U E
97.07 1min 26s	Les 3 fantaisistes miment la chanson: "Il était une bergère". Passe-Carreau, la bergère et Passe-Montagne, le mouton.	Apprendre une chanson à caractère folklorique. Inciter à mimer avec des gestes simples.
	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
97.08 4min 59s	Grand-papa Bi raconte aux fillettes l'histoire d'un monsieur qui n'avait plus de dents. Quand il mangeait du pain, il laissait les croûtes. Il les mettait dans un sac et les donnait aux oiseaux. Puis Mélodie regarde Cannelle et lui "trouve" soudain des grosses joues. Cannelle est insultée. Le grand-père fait remarquer que tout le monde est différent et que c'est bien beau des grosses joues.	Amener l'enfant à considérer positivement une remarque perçue d'abord comme étant négative. Aider l'enfant à s'accepter tel qu'il est.

EMISSION 97 - (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	D E V I N E T T E	L A N G A G E
97.09 1min 29s	Passe-Carreau fait deviner aux enfants à l'aide de questions un objet caché: une noix.	Exercer à la logique et à la généralisation.
	I N S E R T	M O T R I C I T E
97.10 1min 01s	Un enfant se maquille au rythme d'une comptine.	Exercer l'habilité des doigts.
	C O N F I D E N C E	S O C I O - A F F E C T I F
97.11 1min 56s	Passe-Partout raconte un évènement. Elle était avec Passe-Montange et Passe-Carreau. Elle essayait de parler, de donner son idée, mais personne ne l'écoutait. C'est comme si elle n'existait pas... Alors, avec fermeté, elle leur a dit de l'écouter. Il a fallu qu'elle ne se laisse pas abattre.	Inciter l'enfant à prendre la parole dans un groupe et à poursuivre sa pensée jusqu'au bout, malgré les interruptions.
	M I S S I O N	M O T R I C I T E
97.12 45s	Des enfants brisent des noix.	Apprendre à manipuler un outil.

EMISSION NO.98

ON JOUE A LA CACHETTE

EMISSION 98 ON JOUE A LA CACHETTE

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
98.01 4min 50s	M A R I O N N E T T E S Au parc, Ti-Brin propose quelques jeux qui ne font pas un commun accord. Alors il propose la cachette. Pour trouver qui va compter, on tire à la courte branche. Pruneau comptera deux fois dix, parce qu'il ne peut compter jusqu'à 25.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter l'enfant à planifier une activité en collaboration avec les autres.
98.02 51s	I N S E R T On voit des enfants qui jouent à la tag malade. On les voit s'expliquer le jeu.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter l'enfant à établir des contacts sociaux par des jeux de groupe.
98.03 3min	F A N T A I S I S T E S Passe-Partout vient de se faire piquer par une abeille. Mais Passe-Montagne les appelle les mielleuses parce qu'elles font du miel. Avec son pouce et son index, Passe-Carreau simule une pinceuse qui va pincer. Pendant ce temps, André fait le comique.	S O C I O - A F F E C T I F Favoriser le développement du langage poétique. Encourager l'enfant à improviser et à créer en réinvestissant ce qu'il connaît déjà du réel.
98.04 20s	P O R T E - P L U M E S Je me demande si c'est vrai les géants. Le sais-tu, toi ?	S C I E N C E S Inciter les enfants à la réflexion.

EMISSION 98 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
98.05 1min	INSERT On voit des enfants qui bricolent. Certains frisent des bouts de rubans qu'ils retiennent entre le pouce et l'index, en exécutant un mouvement ascendant.	ARTS VISUELS et PLASTIQUES Inciter à bricoler en ayant recours à plusieurs éléments. MOTRICITE Exercer la préhension et le contrôle musculaire.
98.06 1min 7s	PHONETIQUE Passe-Montagne nous montre qu'il peut siffler en aspirant de l'air et en expirant de l'air.	LANGAGE Exercer chez l'enfant les muscles de la respiration.
98.07 1min 7s	INSERT Des enfants vont chercher les vaches. On les voit courir derrière pour les faire entrer dans l'étable.	SOCIO-AFFECTIF Apprendre à s'occuper des animaux.
98.08 4min 44s	MARIONNETTES On commence à jouer à la cachette. Pruneau trouve Mélodie. Celle-ci est bien déçue, pensant être bien cachée. Il lui explique que sa robe dépassait sur le côté et qu'il voyait le bout de sa tête. Au tour suivant Mélodie est si bien cachée qu'elle se délivre toute seule.	SOCIO-AFFECTIF Amener l'enfant à s'interroger sur la relation qui existe entre son corps et un objet. Inciter l'enfant à poursuivre son désir de réussite.

EMISSION 98 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
98.09 2min	Z I G Z A G P E R D U Zig Zag rencontre la famille des cochons. Mais les cochons sont différents. Ce ne sont donc pas ses parents.	L A N G A G E Etablir des resssemblances et des différences.
98.10 1min 15s	B E A U T E V I S U E L L E On voit plusieurs animaux qui sont aux aguets.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Observer l'attitude des animaux qui sont sur leur garde.
98.11 4min 2s	F A N T A I S I S T E S Passe-Partout est en train de lire. Passe-Montagne se tient au-dessus de son épaule. Comme ça la fatigue un peu, elle décide de lire à haute voix et Passe-Montagne va miner l'histoire. C'est l'histoire d'un vieil homme qui avançait en tenant une canne à la main. C'est la nuit, il voit quelque chose d'étrange. Il tire sur la corde et trouve une étoile; celle-ci retourne près de la lune et le vieil homme se change en loup.	S O C I O - A F F E C T I F Favoriser chez l'enfant l'éveil de son pouvoir de représentation. Permettre à l'enfant d'augmenter certaines informations acquises par l'observation. Initier aux notions de temps et d'espace.
98.12 1min 2s	B E A U T E V I S U E L L E On voit plusieurs tapisseries faites par les gens du Fil d'Ariane.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Initier à l'art de la tapisserie.

EMISSION 98 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
98.13 1min 30s	C O N F I D E N C E Passe-Carreau et Passe-Montagne avaient le goût de manger une salade. Passe-Partout voulait un sandwich . Elle va à l'épicerie et achète ce qu'il faut pour un sandwich . Les amis n'étaient pas très contents, ils sont partis. Passe-Partout est triste, elle se rend compte qu'elle vient de décider pour eux. Elle va s'excuser.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter l'enfant à tenir compte des désirs des autres et à chercher des moyens pour rétablir une communication interrompue par une attitude intransigeante.
98.14 45s	M I S S I O N Même que 98.02.	S O C I O - A F F E C T I F Même que 98.02.

EMISSION NO. 99

LA CORDE A DANSER

EMISSION 99 - LA CORDE A DANSER

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	M A R I O N N E T T E S	S C I E N C E S
99.01 5min 43s	Alakazou a de beaux légumes, il les admire. Tous les légumes le rendent heureux, qu'ils soient crus ou cuits. Puis il montre aux enfants son tableau de légumes. Il donne le goût aux enfants de faire la même chose.	Informer l'enfant sur l'importance de manger des légumes. Susciter chez l'enfant le désir de goûter et de manger des légumes crus ou cuits.
	I N S E R T	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S
99.02 33s	Des enfants sont assis autour d'une table remplie de légumes. On en mange, on en fait des constructions.	Exercer l'imagination en créant des objets à partir de légumes.
	F A N T A I S I S T E S	M O T R I C I T E
99.03 4min 17s	Les 3 fantaisistes et 3 enfants jouent à la corde. Passe-Carreau propose un jeu: chaque coup que l'on saute, on nomme un nom qui appartient à une catégorie que l'on a choisie; il faut en nommer 5.	Présenter des exercices ludiques où il y a dissociation et combinaison de mouvement. M A T H E M A T I Q U E S Suggérer une activité où chaque symbole numérique correspond à un nom.
	I N S E R T	M O T R I C I T E
99.04 35s	Trois fillettes jouent avec une corde à danser. Une fillette fait passer la corde par terre et les autres doivent sauter.	Inciter l'enfant à évaluer la rapidité d'un mouvement et la place qu'on occupe dans le rang.

EMISSION 99 - (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	F A N T A I S I S T E S	M O T R I C I T E
99.05 2min 23s	Passe-Partout montre comment elle peut faire ses boucles. Passe-Montagne exécute un super noeud alors que Passe-Carreau fait un noeud à son tablier, dans son dos. Mais Passe-Montagne se sent meilleur. Les filles vont chercher des bouts de corde et "attachent" Passe-Montagne.	Inciter l'enfant à faire des manipulations avec une corde.
	I N S E R T	M O T R I C I T E
99.06 45s	Des enfants jouent avec des cordes lianes.	Exercer au sens de l'équilibre.
	F A N T A I S I S T E S	S C I E N C E S
99.07 3min 40s	Passe-Montagne joue à "Tarzan". Il demande à Passe-Partout si elle connaît les cordes: la ficelle, la corde à linge, la corde des filets de pêcheurs, la corde pour balançoires, les câbles pour tirer les bateaux, la corde à tricoter.	Stimuler le processus de réflexion en incitant l'enfant à recourir à ses connaissances pour élaborer des hypothèses.
	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
99.08 5min 53s	Grand-papa Bi et Perline sont en train de préparer un pot au feu avec beaucoup de légumes. Grand-père Bi énumère les légumes qu'il coupe et les enfants dessinent, tout en passant leurs commentaires.	Sensibiliser l'enfant au fait que les gens ont des goûts alimentaires différents. Amener à se rendre compte qu'on peut avoir des surprises agréables quand on fait des expériences gustatives.

EMISSION 99 - (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	PHONETIQUE	LANGAGE
99.09 1min 28s	Passe-Montagne tient une marionnette à gaine et s'amuse avec les mots "bien" et "rien".	Exercer le groupe phonémique "ien" en modifiant l'intensité du volume.
	CONFIDENCE	SOCIO-AFFECTIF
99.10 1min 22s	Passe-Partout nous raconte qu'elle a joué à la corde avec ses amis, mais elle a été la moins bonne. Elle se dit que finalement ce n'est pas très grave, car c'est un jeu. Elle s'est trompée cette fois-ci, mais elle a déjà fait mieux.	Inciter l'enfant à surmonter une émotion négative et l'amener à garder confiance en lui.
	MISSION	ARTS VISUELS et PLASTIQUES
99.11 45s	Même que 99.02	Même que 99.02

EMISSION NO. 100

LE CIRQUE

EMISSION 100 LE CIRQUE

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
100.01 5min 9s	F A N T A I S I S T E S Les trois fantaisistes se déguisent en gens de cirque. Ils chantent la chanson du cirque, après quoi, Passe-Montagne nous présente le clown: "Passe-Partout".	M A T H E M A T I Q U E S Favoriser le développement de la pensée mathématique par un jeu d'association. S O C I O - A F F E C T I F Inciter à inventer des personnages. M U S I Q U E Développer le sens musical.
100.02 3min 46s	M A R I O N N E T T E S Cannelle et Pruneau sont fâchés, car leur ami Ti-Brin leur "crie des noms". Ils lui font des grimaces. Avec Grand-papa Bi, ils joueront à l'oiseau-moqueur et ce jeu leur donnera le goût d'aller se reconcilier avec Ti-Brin.	S O C I O - A F F E C T I F Susciter le goût de transformer une relation hostile en une relation amicale. M U S I Q U E Susciter le goût d'inventer des jeux avec les mots et les sonorités.
100.03 1min 14s	D E V I N E T T E Passe-Carreau fait deviner à l'aide d'indices un objet caché: un masque de clown.	L A N G A G E Exercer à la généralisation, à l'analyse et au jugement.

EMISSION 100 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
100.04 35s	H I S T O I R E D E M E S 4 A N S Sophie fait des culbutes, elle se relève et recommence.	S O C I O - A F F E C T I F Faire réaliser à l'enfant sa capacité à faire des exercices physiques.
100.05 2min 34s	F A N T A I S I S T E S Passe-Montagne présente la femme forte. Elle porte sur elle différents animaux: un éléphant, un chien, un lion, une vache, un singe, deux chats et un cheval, ainsi que Passe-Montagne.	M O T R I C I T E Développer la connaissance du schéma corporel. Inciter à inventer des jeux se rapportant au vocabulaire du corps.
100.06 3min 45s	M A R I O N N E T T E S Les trois enfants jouent au dompteur de lions. Pruneau est d'abord le dompteur, puis c'est Cannelle. Celle-ci a de la difficulté à céder sa place à Mélodie. Finalement, Pruneau commence à jouer avec elle, et Cannelle se radoucit.	M O T R I C I T E Inciter à développer son sens de l'orientation dans l'espace. S O C I O - A F F E C T I F Inciter à inventer des jeux qui favorisent la socialisation.
100.07 4min 2s	F A N T A I S I S T E S Passe-Montagne présente un numéro de cirque, où il s'agit de découvrir: "qui est où ?". Il y a un panneau de bois avec 3 trous, où l'on voit les têtes des fantaisistes. Ceux-ci, à tour de rôle, demandent à l'enfant où ils sont. Puis les fantaisistes changent de position et chantent la chanson du cirque.	M O T R I C I T E Développer le sens de l'orientation dans l'espace. M U S I Q U E Apprendre une chanson. M A T H E M A T I Q U E S Favoriser l'acquisition de certaines notions d'espace

EMISSION 100 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
100.08 48s	I N S E R T Un enfant associe des choses ensemble.	M A T H E M A T I Q U E S Inciter à faire des associations
100.09 2min 30s	M A R I O N N E T T E S Pruneau, Cannelle et Mélodie ont préparé un spectacle qu'ils présentent. Pruneau fait le maître de cérémonie, et présente Cannelle et Mélodie qui récitent des comptines. A la fin, ils s'applaudissent.	M U S I Q U E Inciter les enfants à organiser des spectacles d'amateurs. Réentendre des comptines déjà connues.
100.10 2min 4s	C O N F I D E N C E Passe-Partout nous raconte l'enthousiasme qui l'enveloppait lorsqu'elle est entrée chez Grand-mère. Mais comme celle-ci avait un mal de tête, Passe-Partout a dû se contrôler. Elle nous dit qu'elle est restée quand même enthousiaste et heureuse dans son coeur.	S O C I O - A F F E C T I F Apprendre à vivre en société avec les contrariétés que cela entraîne.
100.11 43s	M I S S I O N Des enfants déguisés jouent aux lions et au dompteur.	M O T R I C I T E Exercer la motricité globale et l'orientation dans l'espace. S O C I O - A F F E C T I F Inciter à faire des jeux de groupe.

EMISSION NO. 101

LA CABANE A SUCRE

EMISSION 101 - LA CABANE A SUCRE

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	MARIONNETTES	SOCIO-AFFECTIF
101.01 3min	La famille se prépare à aller passer 2 jours chez Rigodon. On prépare tout ce dont on a besoin, tandis que Perlin, "l'homme fort" transporte ce qui est déjà prêt. Pruneau veut l'aider mais se sent un peu plus fort qu'il ne l'est en réalité.	Favoriser l'édification d'un concept de soi positif, en valorisant les possibilités d'un enfant de 4 ans.
	INSERT	MOTRICITE et SOCIO-AFFECTIF
101.02 1min 24s	Deux enfants aident un adulte à entailler un érable.	Inciter à participer à des travaux simples.
	FANTAISISTES	SCIENCES
101.03 3min 35s	Fardoche et Passe-Montagne se préparent à aller cueillir l'eau d'érable. Fardoche en claquant la langue réussit à faire avancer le cheval près d'un érable. Passe-Montagne nous explique d'où vient l'eau d'érable, puis il ramasse l'eau.	Observer les érables, la sève et les façons de recueillir cette sève.
	INSERT	SCIENCES
101.04 54s	Des enfants écoutent des gouttes d'eau d'érable qui tombent dans une chaudière et en boivent.	Apprendre à exercer les sens de l'ouie et du goûter.

EMISSION 101 - (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	F A N T A I S I S T E S	S C I E N C E S
101.05 2min 27s	Passe-Montagne est dans la cabane à sucre et observe le processus de transformation de l'eau d'érable en sirop. Il nous informe sur le thermomètre et son utilité. Passe-Montagne court avertir Fardoche que le sirop est prêt.	Observer une étape de la fabrication du sirop: évaporation de l'eau. Eveiller la curiosité scientifique en présentant un outil qui sert à mesurer la température.
	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
101.06 3min 45s	Cannelle se retrouve nez à nez avec un gros chien qui semble méchant. Inquiète et apeurée, elle court vers Perlin. Celui-ci la rassure. Puis Cannelle et Pruneau jouent à être des chiens gentils.	Inciter à verbaliser un sentiment de peur et à le vivre par un jeu de dramatisation.
	F A N T A I S I S T E S	M O T R I C I T E
101.07 3min 35s	Tout le monde est assis à table, attendant avec impatience le repas. Fardoche invite Passe-Carreau à chanter une chanson à répondre. Puis apparaît Passe-Montagne qui tend les plats à Fardoche, en montrant chacun des "mets".	Exercer sa coordination musculaire. M U S I Q U E Initier à la chanson à répondre. Rythmer une chanson. S C I E N C E Inciter à goûter à différentes adaptations culinaires d'une même produit.

EMISSION 101 - (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	H I S T O I R E D E M E S 4 A N S	S O C I O - A F F E C T I F
101.08 40s	Des enfants marchent dans la boue; leurs pas s'impriment, ils sont fiers.	Favoriser la fierté de l'enfant à imprimer ses empreintes.
	F A N T A I S I S T E S	M U S I Q U E
101.09 1min 44	Fardoche "annonce" à Passe-Partout qu'elle va chanter une chanson. D'abord réticente, elle accepte à condition que les gens répondent. Elle chante et la foule participe joyeusement.	Sensibiliser au folklore québécois. Entendre une nouvelle chanson.
	B E A U T E V I S U E L L E	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E
101.10 1min 35s	Un homme coule du sucre dans des moules traditionnels. Des enfants le regardent; par la suite, on le voit démouler les petits pains de sucre.	Sensibiliser à la beauté des objets traditionnels du patrimoine québécois.
	F A N T A I S I S T E S	M U S I Q U E
101.11 1min 58s	Fardoche chante et la foule frappe dans ses mains. A la fin, Fardoche invite la foule à danser.	Sensibiliser à une chanson du répertoire folklorique français. Rythmer une chanson en frappant dans ses mains.
	C O N F I D E N C E	S O C I O - A F F E C T I F
101.12 2min 13s	Passe-Partout nous parle de son amour pour Papillon et de la chance que Fardoche a de l'avoir auprès de lui, tous les jours. Elle l'aime parce qu'il l'écoute, la suit, ne grogne ni n'aboie jamais. Parfois, elle sent qu'il "aimerait lui parler...".	Valoriser l'expression des sentiments que l'on éprouve à l'égard d'un animal.

EMISSION 101 - (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	M I S S I O N	S C I E N C E
101.13 44s	Des enfants mangent de la tire sur la neige.	Faire découvrir un produit de l'érable.

EMISSION NO. 102

LES OISEAUX

EMISSION 102 LES OISEAUX

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
102.01 4min 25s	F A N T A I S I S T E S Passe-Montagne s'est déguisé en épouvantail, afin de faire peur aux corneilles qui pourraient manger les graines que Passe-Partout a plantées. Il imite le cri des corneilles. Ensuite, il court se cacher dans une chemise étendue sur la corde. Passe-Partout décide de lui jouer un tour.	L A N G A G E Inciter à jouer avec les bruits de l'environnement. S C I E N C E S Sensibiliser à certaines caractéristiques d'une saison en particulier.
102.02 3min 42s	M A R I O N N E T T E S Pruneau et Cannelle attendent le printemps. Ils se proposent d'aller jouer dehors. Ils s'interrogent sur leur habillement. Au printemps: plus de mitaines, plus de bottes, plus de tuque. Pruneau raconte qu'il vient de retrouver une de ses mitaines enfouie sous la neige depuis le début de l'hiver. Il la compare à l'autre "restée au tiroir". Il réalise la différence entre les deux, l'une est propre, l'autre plutôt froissée. Finalement, ils chantent la chanson du printemps.	S O C I O - A F F E C T I F Valoriser l'expression vis-à-vis l'attachement à certains objets. Inciter à faire des choix et à prendre des décisions par soi-même. M A T H E M A T I Q U E S Suggérer une activité de mathématique simple: le pairage. Favoriser l'acquisition de certains éléments du vocabulaire mathématique. M U S I Q U E Apprendre une chanson à thème.

EMISSION 102 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
102.03 20s	I N S E R T Deux enfants regardent le vol de deux corneilles et imitent leur cri.	S C I E N C E S Observer le comportement de la corneille.
102.04 58s	B E A U T E V I S U E L L E On observe des sculptures.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Sensibiliser à la beauté plastique de la sculpture.
102.05 4min 56s	C O N T E Grand-mère raconte l'histoire d'un petit oiseau qui avait peur de voler. Pour l'aider, sa mère, lui a apporté trois ballons qu'il tient par le bec. Il réussit à s'envoler. Mais deux grands oiseaux noirs et méchants percent ses ballons. Courageux, il bat des ailes encore plus vite et rejoint sa famille qui le fête à son arrivée.	S O C I O - A F F E C T I F Amener l'enfant à se rendre compte que les difficultés sont surmontables. Valoriser la victoire et l'effort sur soi-même.
102.06 58s	H I S T O I R E E N 3 I M A G E S Un chien faisait toujours pipi sur le même arbre. L'arbre n'aimait pas cela, alors il demande à son ami, le nuage, de l'aider. Chaque fois que le chien s'approchait de l'arbre pour faire pipi, le nuage faisait de la pluie sur le chien.	L A N G A G E Exercer les enfants à la narration, à l'écoute et exercer l'oeil au mouvement de gauche à droite.

EMISSION 102 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
102.07 1min 51s	F A N T A I S I S T E S Passe-Carreau raconte à son canari Beau-Bec, l'histoire d'un petit oiseau qui battait des ailes "très vite". Passe-Carreau bat aussi des ailes et invite les enfants à faire de même.	M O T R I C I T E Exercer sa motricité globale par des gestes qui exigent un travail de coordination. Faire des mouvements avec les bras en variant la vitesse.
102.08 3min 26s	M A R I O N N E T T E S Cannelle et Pruneau s'amusent à jouer au cheval. Perlin rentre du travail énervé; il a perdu son emploi. Il les envoie dans leur chambre. Perlin revient les voir pour les inciter à se calmer. Il réalise que son humeur affecte les enfants. Il leur explique le pourquoi de son malaise.	S O C I O - A F F E C T I F Prendre conscience que les adultes vivent des émotions et ne sont pas toujours maîtres de leurs réactions. Inciter à verbaliser ses frustrations.
102.09 3min 14s	F A N T A I S I S T E S Passe-Carreau se prépare à nourrir son oiseau. Tout en discutant, Passe-Partout lui demande quel genre d'oiseau elle aimerait être. Elle lui répond qu'elle aimerait être un goéland. Passe-Montagne aimerait être un pic-bois et Passe-Partout aimerait être une fauvette.	S O C I O - A F F E C T I F Sensibiliser aux soins nécessaires à la survie d'un oiseau en cage. Inciter à développer son imagination par des jeux de représentation fictive. S C I E N C E S Observer différents oiseaux et leur habitat respectif.

EMISSION 102 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
102.10 48s	I N S E R T Sur la ferme, on voit beaucoup d'animaux et on entend la coq chanter. Un enfant donne à manger à une chèvre et d'autres les caressent.	S C I E N C E S Apprendre la façon de nourrir les animaux.
102.11 2min 2s	C O N F I D E N C E Passe-Partout savoure le printemps; toute la nature renait harmonieusement. Elle se sent belle, grande; elle se sent un goût pour voler, pour chanter comme les oiseaux.	S O C I O - A F F E C T I F Développer la sensibilité à la nature. Favoriser l'expression d'une émotion.
102.12 45s	M I S S I O N Des enfants s'amusent avec des petits lapins. Ils l'observent, le prennent et le flattent.	S O C I O - A F F E C T I F Transmettre aux enfants l'amour pour les animaux.

EMISSION NO. 103

LES OEUFS

EMISSION 103 - LES OEUFS

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
103.01 2min 05s	FANTAISISTES Passe-Carreau est à prendre soin de sa couveuse, et des oeufs qui y sont installés. Passe-Montagne "arrogant" ne croit pas qu'un poussin naîtra de cette couveuse fabriquée par Passe-Carreau. Soudain, on entend le cri du poussin qui vient "d'arriver à la vie". Passe-Montagne est étonné et Passe-Carreau est contente.	SCIENCES Observer l'évolution de l'oeuf. Observer une couveuse de fabrication domestique.
103.02 5min 20s	MARIONNETTES Mme Coucou garde Pruneau et Cannelle. Ils regardent Alakazique qui garde un bébé singe. Il lui donne du lait et il se calme. Après l'émission, Pruneau et Cannelle s'informent auprès de Mme Coucou que mangera son bébé et demandent à Perline comment ils se nourrissaient quand ils étaient bébé.	SOCIO-AFFECTIF Inciter à demander des informations lorsqu'on a des interrogations. Inciter à demander des détails sur son histoire personnelle. SCIENCES Observer des mamans et des petits au moment de l'allaitement.
103.03 55s	HISTOIRE DE MES 4 ANS On voit un enfant courir très vite avec ses souliers pendant qu'un autre le chronomètre; il se dit qu'il est capable de le faire.	SOCIO-AFFECTIF Accréditer la capacité de courir rapidement.

EMISSION 103 - (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	F A N T A I S I S T E S	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S
103.04 2min 11s	Passe-Partout est en train de décorer un oeuf vidé. Passe-Montagne lui apporte les oeufs que grand-mère a décorés. Passe-Partout lui montre le sien qu'il "écrase". Il veut lui en redécorer un autre mais le casse. Passe-Partout lui propose d'en faire une omelette.	Sensibiliser à la beauté d'objets décorés. S C I E N C E S Exercer son imagination par la création de motifs.
	B E A U T E V I S U E L L E	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S
103.05 40s	Deux enfants décorent des oeufs.	Inciter au bricolage en utilisant des objets simples.
	M O T R I C I T E	M O T R I C I T E
103.06 2min 03s	Passe-Carreau est dans "son" coin, une boîte à la main et chante une comptine improvisée. Elle "montre" à l'enfant qu'il y a des petits oeufs. Elle fait les gestes avec ses doigts, ses mains et puis ses bras.	Exercer sa motricité fine par des exercices qui développent la précision et la dextérité.
	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
103.07 4min 40s	Pruneau, Cannelle et Rogodon sont partis en pique-nique. Ils cherchent un endroit pour s'installer. Rigodon les renseigne sur la signification du panneau: DANGER. Il explique les danger de la rivière glacée, au printemps. Il propose alors un endroit plus sûr et plus "sec". C'est là qu'ils chanteront la chanson du printemps.	Inciter à la prudence. Développer le sens des responsabilités. Informer sur des signes indiquant qu'il y a danger. M U S I Q U E Apprendre une chanson.

EMISSION 103 - (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	C A R R E A U X L O G I Q U E S	L A N G A G E
103.08 2min 40s	Je bois ma fleur. Je chatouille mon orange. Je transporte ma boîte.	Entraîner à la logique verbale et au sens de l'humour.
	D I V E R S	S O C I O - A F F E C T I F
103.09 40s	Un lapin chante. Un oiseau lui dit danger et l'on voit un panneau signifiant "danger".	Initier à la prudence. M U S I Q U E Entendre une comptine.
	I N S E R T	S O C I O - A F F E C T I F
103.10 40s	Dans l'étable on voit des enfants qui observent les vaches.	Montrer la relation des animaux entre eux.
	F A N T A I S I S T E S	S O C I O - A F F E C T I F
103.11 2min 45s	Passe-Montagne observe une branche de saule. Passe-Partout et Passe-Carreau lui demandent ce qui le préoccupe. Il répond qu'il attent que ses chatons (bourgeons) naissent. Elles se moquent de lui. Passe-Montange leur explique, puis ils entreprennent une comptine "improvisée" que Fardoche reprend au téléphone: rires.	Présenter un type d'échange entre les gens. M U S I Q U E Apprendre une comptine. S C I E N C E S Observer des branches et des bourgeons.

EMISSION 103 - (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	C O N F I D E N C E	S O C I O - A F F E C T I F
103.12 1min 52s	Passe-Partout raconte aux enfants qu'elle avait décoré un oeuf qui s'est cassé à la dernière minute. Elle s'est énervée, se disant incapable d'en décorer un jusqu'au bout. Finalement, elle se calme, et se décide à recommencer.	Iciter à maîtriser une réalité réfractaire.
	M I S S I O N	S O C I O - A F F E C T I F
103.12 45s	Des enfants marchent dans l'eau et dans la boue.	Favoriser les jeux de groupes.

EMISSION NO. 104

LES METIERS

EMISSION 104 LES METIERS

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
104.01 1min 43s	F A N T A I S I S T E S Passe-Partout et Passe-Montagne miment des métiers et demandent aux enfants de deviner lequel. Passe-Montagne est pâtissier.	S C I E N C E S Sensibiliser à l'aspect social du travail. S O C I O - A F F E C T I F Inciter à se représenter mentalement la réalité. Inciter aux jeux de rôles qui stimulent l'imagination.
104.02 2min 8s	F A N T A I S I S T E S Passe-Partout et Passe-Montagne miment des métiers et demandent aux enfants de deviner lequel. Passe-Partout est photographe.	S C I E N C E S S O C I O - A F F E C T I F Même que 104.01.
104.03 4min 16s	M A R I O N N E T T E S C'est le matin et Pruneau vient de voir des petits boutons sur le visage de Cannelle. Elle a la varicelle. Enervée, elle appelle Perline qui constate la maladie. Perline lui explique cette maladie et la façon de la guérir.	S O C I O - A F F E C T I F Permettre de constater qu'il y a des circonstances indépendantes de notre volonté qu'il faut accepter.

EMISSION 104 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
104.04 1min	PHONETIQUE Passe-Montagne improvise sur le thème: Cannelle a la varicelle.	LANGAGE Inciter l'enfant à improviser des combinaisons phonétiques farfelues.
104.05 1min 20s	INSERT Une fille fait le médecin et un garçon le malade. Elle utilise différents instruments médicaux.	SOCIO-AFFECTIF Inciter aux jeux de rôles qui stimulent l'imagination et provoquent l'expression.
104.06 1min 34s	FANTAISISTES Passe-Montagne et Passe-Partout habillés en vêtements d'époque chantent et dansent sur l'air de "Belle Rosine". Cette chanson incite Passe-Partout à identifier certaines parties du corps.	MOTRICITE Inciter à localiser des parties du corps. MUSIQUE Faire apprendre une chanson de folklore. Inciter à exécuter une danse en suivant le rythme.
104.07 52s	INSERT Deux enfants peignent sur la même feuille, différentes formes avec de la gouache.	ARTS VISUELS et PLASTIQUES Susciter le goût de peindre.

EMISSION 104 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
104.08 2min 9s	C A R R E A U X L O G I Q U E S Je peigne ma poupée. Je bats ma crème. Je berce Passe-Montagne.	L A N G A G E Entraîner à la logique verbale, et au sens de l'humour.
104.09 1min 8s	B E A U T E V I S U E L L E On observe à l'aide d'une comptine des ouvriers réparant la chaussée au printemps.	S C I E N C E S Observer le travail d'ouvriers de la voirie.
104.10 54s	F A N T A I S I S T E S Passe-Partout et Passe-Montagne miment des métiers et demandent aux enfants de deviner lequel, avec l'aide de Passe-Carreau. Passe-Carreau est coiffeuse.	S O C I O - A F F E C T I F S C I E N C E S Même que 104.01.
104.11 43s	H I S T O I R E D E M E S 4 A N S Un enfant se lave les cheveux dans la baignoire et semble aimer ça.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter l'enfant à dominer une crainte en acceptant de recommencer des expériences.
104.12 1min 50s	F A N T A I S I S T E S Les trois fantaisistes chantent la chanson des métiers. Passe-Carreau nous informe sur le métier de garagiste, Passe-Partout sur celui de livreur de pain et Passe-Montagne sur celui de couturière.	M U S I Q U E Mémoriser une chanson sur les métiers. S C I E N C E S Sensibiliser aux rôles sociaux exercés dans notre société. Faire réaliser la participation sociale reliée au travail.

EMISSION 104 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
104.13 4min 13s	M A R I O N N E T T E S Virgule vient montrer sa maison d'oiseaux. Il explique que les mamans oiseaux y bâtiront leurs nids en entrant par les petits trous. Cannelle réalise soudain que Virgule pourrait être contaminé par sa maladie. Mais il l'a déjà eue et lui explique que dans une semaine, on n'y verra plus rien.	S O C I O - A F F E C T I F Offrir des informations rassurantes qui peuvent aider à traverser une situation traumatisante. M O T R I C I T E Familiariser avec l'élément de représentation du temps. S C I E N C E S Faire observer des modes d'habitats d'oiseaux.
104.14 1min 8s	P E R C E P T I O N V I S U E L L E On voit une cabane d'oiseaux, et on lit: "Une cabane d'oiseaux".	L A N G A G E Associer l'image au mot écrit.
104.15 1min 47s	C O N F I D E N C E Passe-Partout se rappelle ses maladies d'enfance. Elle parle des inconvénients que provoque la maladie. Elle pense aussi aux bons moments.	S O C I O - A F F E C T I F Permettre à l'enfant de constater que la maladie est un phénomène qui entraîne à la fois des inconvénients et des compensations.
104.16 44s	M I S S I O N Le garçon s'installe dans la chaise de coiffeur et celui-ci commence à le peigner puis à couper les cheveux.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter l'enfant au soin et à la propreté de ses cheveux.

EMISSION NO. 105

LE PRINTEMPS

EMISSION 105 LE PRINTEMPS

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
105.01 1min 7s	F A N T A I S I S T E S Passe-Partout sort de la maison avec Passe-Poils; elle trouve qu'il fait plus chaud, alors elle enlève sa tuque d'hiver. Elle réalise que ça sent bon et se dit que ça doit sentir le printemps.	S C I E N C E S Observer la nature au printemps.
105.02 1min 18s	I N S E R T Un homme propose à un garçon de l'aider à nettoyer la plate-bande; ils utilisent d'abord leurs mains, puis le râteau.	S C I E N C E S Inciter à participer aux tâches qui peuvent améliorer son environnement.
105.03 4min	F A N T A I S I S T E S Passe-Partout et Passe-Carreau décident de faire le ménage de la cour. Passe-Montagne se découvre une maladie et s'étend sur une chaise longue. Il regarde les filles travailler. Quand tout est terminé, Passe-Montagne décide d'aller se promener.	S C I E N C E S Permettre à l'enfant de mettre en relation certaines activités extérieures liées à l'apparition du printemps. Sensibiliser l'enfant aux transformations opérées dans la nature.
105.04 4min 2s	M A R I O N N E T T E S Perline et Pruneau sont chez Madame Coucou. Pruneau voudrait bien se mêler à la conversation, mais les deux femmes l'oublient. Il attire l'attention... rien à faire. Au moment de partir, Pruneau boude et refuse de dire bonjour à Madame Coucou.	S O C I O - A F F E C T I F Permettre à l'enfant de retrouver certains éléments d'une situation qu'il a pu vivre pour l'inciter à en parler.

EMISSION 105 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
105.05 5min 3s	C O N T E C'est l'histoire de la maman porc-épic et de sa petite fille. Boule de Nuage décide d'aller cueillir un bouquet de fleurs sur le soleil. Elle grimpe dans un chêne et tombe dans un gros tas de fleurs. Les fleurs sont accrochées aux aiguilles.	S O C I O - A F F E C T I F Permettre à l'enfant de retrouver ses craintes et ses désirs actualisés dans une situation où il se projette.
105.06 58s	B E A U T E V I S U E L L E On voit le porc-épic dans la nature et dans son habitat.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Faire connaître l'habitat, le moyen de défense et de survie du porc-épic.
105.07 49s	P E R C E P T I O N V I S U E L L E On voit un porc-épic et on lit en même temps le mot: "Porc-épic".	L A N G A G E Associer l'image au mot écrit.
105.08 2min 53s	M A R I O N N E T T E S Perline et Pruneau sont de retour. Pruneau boude, ne répond pas aux questions de Perline qui essaie de comprendre son attitude. Il expliquera finalement son désir de se faire écouter. Perline le comprend, admet son manque d'attention.	S O C I O - A F F E C T I F Faire comprendre à l'enfant son droit d'existence dans le monde des adultes.

EMISSION 105 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
105.09 1min 26s	H I S T O I R E D E M E S 4 A N S Deux enfants nettoient la cage après avoir sorti le hamster.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter à prendre des responsabilités et à s'occuper du bien-être des animaux.
105.10 2min 9s	F A N T A I S I S T E S C'est le jour où on lave les vitres chez Grand-mère. Passe-Montagne tente de s'esquiver mais reçoit un linge prêt à servir. Il fait des gestes circulaires pour laver les vitres. Passe-Carreau l'imite et invite l'enfant à faire comme elle.	M A T H E M A T I Q U E S Faire entendre du vocabulaire approprié aux gestes qui situent dans l'espace. M O T R I C I T E Inciter à faire des exercices qui développent la latéralisation. M U S I Q U E Apprendre une comptine sur un rythme.
105.11 45s	I N S E R T Un enfant transplante un arbre. Il creuse avec sa pelle, plante l'arbre et l'arrose.	S C I E N C E S Susciter le désir d'être en contact avec la nature.

EMISSION 105 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
105.12 2min 4s	C O N F I D E N C E Passe-Partout nous raconte que des hommes sont venus couper son arbre. Elle explique que les grosses racines se promenaient sous la rue et bousculaient les tuyaux. Maintenant elle a dans ses mains un petit arbre qu'elle plantera dans la terre.	S O C I O - A F F E C T I F Sensibiliser à l'environnement immédiat et aux modifications qui peuvent y survenir.
105.13 45s	M I S S I O N La fillette étend du linge sur la corde. Un garçon s'approche et la regarde.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter à l'entraide.

EMISSION NO. 106

TIC TAC TOC

EMISSION 106 TIC TAC TOC

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
106.01 2min 46s	M A R I O N N E T T E S Cannelle et Ti-Brin sont dans la cuisine. Ti-Brin a soif et demande à Cannelle de lui servir du jus dans un grand verre. Cannelle réussit à trouver un grand verre, mais casse une assiette. Ti-Brin lui conseille de cacher les morceaux sous son lit.	S O C I O - A F F E C T I F Développer l'autonomie, apprendre à décider par soi-même.
106.02 40s	I N S E R T Sur la même feuille blanche, deux enfants jouent au tic tac toc avec des crayons noirs.	S O C I O - A F F E C T I F Apprendre à découvrir des normes sociales.
106.03 3min	F A N T A I S I S T E S Passe-Carreau est allée rejoindre Fardoche qui répare son tracteur. Fardoche explique que ce tracteur accomplit un lourd travail: il doit donc lui rendre sa bonne santé.	S C I E N C E S Faire connaître l'utilité des véhicules agricoles.
106.04 1min 22s	I N S E R T Un enfant traîne un jeune copain dans sa voiturette. Les roues grincent, l'aîné huile les roues et ils repartent.	S C I E N C E S Réaliser par un moyen sonore que l'huile a une fonction spécifique. S O C I O - A F F E C T I F Inciter à entretenir ses effets personnels.

EMISSION 106 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
106.05 55s	B E A U T E V I S U E L L E On voit de la machinerie lourde, impressionnante dans son gigantisme et sa force.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Sensibiliser aux formes créées par l'homme. S C I E N C E S Observer l'homme dans un mode d'intervention: l'industrie.
106.06 1min 15s	P E R C E P T I O N V I S U E L L E On nous montre des camions dont la benne est pleine et qui se déverse. On entend les mots: plein et vide.	L A N G A G E Associer l'image au mot prononcé.
106.07 1min 21s	H I S T O I R E E N 3 I M A G E S C'est l'histoire d'un mille-pattes qui s'est acheté des souliers. Il veut monter sur une tulipe, mais celle-ci lui dit d'enlever ses souliers. Le mille-pattes prend tellement de temps à enlever ses souliers qu'il vieillit et qu'une longue barbe lui pousse sous le menton.	L A N G A G E Entraîner les enfants à l'écoute et à la narration. Entraîner l'oeil au mouvement de gauche à droite.

EMISSION 106 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
106.08 3min 47s	M A R I O N N E T T E S En jouant à la cachette, Pruneau découvre les morceaux de l'assiette cassée et court voir Perline pour les lui montrer. Cannelle s'inquiète, assure qu'elle n'a pas cassé l'assiette, puis, aidée de Perline, elle raconte l'évènement. Perline la rassure et lui fait comprendre que Ti-Brin l'a fait marcher.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter à raconter un évènement au cours duquel plusieurs émotions ont été vécues.
106.09 40s	H I S T O I R E D E M E S 4 A N S Un garçon échappe sa tirelire; elle casse. Il ramasse les morceaux.	S O C I O - A F F E C T I F Apprendre à réparer ses erreurs.
106.10 1min 30s	P H O N E T I Q U E Passe-Montagne essaie de siffler comme une marmotte. Il manque son coup, puis il réussit un long et pénible sifflement.	L A N G A G E Exercer à la prononciation des phonèmes "s" et "f".
106.11 2min 1s	C O N F I D E N C E Passe-Partout est dans une période de mauvaise humeur. Tout ce qu'elle entreprend depuis le matin ne semble pas fonctionner. Finalement, en parlant à l'enfant, elle retrouve sa bonne humeur, sans trop savoir pourquoi.	S O C I O - A F F E C T I F Permettre de constater qu'on peut modifier un état de mauvaise humeur qui, dans le fond, est négatif et rend malheureux.

EMISSION 106 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
106.12 42s	B E A U T E V I S U E L L E On voit des bûcherons qui abattent des arbres, les coupent en billots, les chargent sur des chariots.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Observer la saison du printemps qui apporte des changements dans la nature. S C I E N C E S Montrer à l'enfant que des cours d'eau peuvent servir au transport du bois.
106.13 2min 8s	Z I G Z A G P E R D U Zig Zag rencontre la famille chien: la maman, le papa et le chiot. Il se rend compte qu'ils ont 4 pattes et qu'ils aboient.	L A N G A G E Apprendre à observer par comparaison des différences. Reproduire des groupes phonétiques.
106.14 2min 17s	F A N T A I S I S T E S C'est un jeu où l'enfant spectateur doit découvrir les choses qui sont croisées et Passe-Carreau les décroisera. Celle-ci utilise une comptine pour inciter l'enfant à chercher.	M O T R I C I T E Exercer le sens de l'observation. Faire découvrir des mouvements corporels et le vocabulaire adéquat. M U S I Q U E Faire répondre gestuellement à une consigne.

EMISSION 106 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
106.15 48s	P E R C E P T I O N V I S U E L L E Un enfant joue au Tic Tac Toc. On entend le mot et on le voit écrit, accompagné de sonorités rythmiques.	L A N G A G E Associer le mot prononcé au mot écrit.
106.16 1min 34s	F A N T A I S I S T E S Passe-Montagne et Passe-Partout habillés en vêtements d'époque, chantent et dansent sur l'air de "Belle Rosine". Cette chanson incite Passe-Partout à identifier certaines parties du corps.	M O T R I C I T E Inciter à localiser des parties du corps. M U S I Q U E Faire apprendre une chanson du folklore. Inciter à exécuter une danse en suivant le rythme d'une chanson.
106.17 45s	M I S S I O N Sur le trottoir dessiné à l'avance, deux enfants jouent à la marelle.	M O T R I C I T E Inciter à développer la coordination et l'équilibre.

EMISSION NO. 107

LE POTAGER

EMISSION 107 - LE POTAGER

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
107.01 3min 45s	FANTAISISTES Fardoche et Passe-Partout se préparent à bêcher le potager. Fardoche demande à Passe-Partout si elle aimerait avoir son coin de potager bien à elle; il la renseigne sur les vers de terre qui signifient que la terre est bien nourrie. A la fin, Fardoche continue son travail avec sa "bêcheuse mécanique".	SCIENCES Fournir de l'information sur les exigences qui impliquent la préparation, la culture et l'entretien d'un potager. SOCIO-AFFECTIF Permettre à l'enfant de constater la gratification qu'entraîne un geste de partage.
107.02 35s	INSERT Deux enfants chantent la chanson des légumes. L'un peut avoir une carotte et l'autre une tomate.	MUSIQUE Familiariser avec les légumes.
107.03 50s	PERCEPTION VISUELLE On entend les phrases: "Une coccinelle sur ma main", "Une coccinelle dans ma main" et les mots paraissent à l'écran 2 fois.	LANGAGE Associer le mot entendu au mot écrit.
107.04 2min 44s	MARIONNETTES Pruneau et Cannelle sont dehors; arrive Ti-Brin qui leur "envoie" un sifflement strident. Il leur annonce "une grande nouvelle": Mme Coucou est partie pour l'hôpital. C'est là qu'elle aura son bébé. Mais d'après Cannelle on ne va pas à l'hôpital pour avoir un bébé puisque sa mère n'y est pas allée...	SOCIO-AFFECTIF Inciter l'enfant à maintenir et défendre son point de vue. MUSIQUE Faire ré-entendre une chanson à thème.

EMISSION 107 - (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	H I S T O I R E D E M E S 4 A N S	S C I E N C E S
107.05 36s	Une fillette trouve deux vers, les prend dans sa main; elle n'a pas peur.	Faire observer un insecte et en faire connaître les qualités. S O C I O - A F F E C T I F Inciter à dominer ses craintes.
	F A N T A I S I S T E S	M O T R I C I T E
107.06 4min 54s	Passe-Carreau "voit" apparaître des oursons: au dessus, à côté, devant elle. Elle demande à l'enfant de lui dire où ils apparaîssent et alors elle essaiera de les attraper.	Visualiser un objet en mouvement et répondre.
	P H O N E T I Q U E	L A N G A G E
107.07 4min 54s	Passe-Montagne fait rouler des radis le long d'une glissoire. Passe-Montagne dit: "roule" quand le radis roule.	Explorer les muscles phonateurs et le phonème "R".
	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
107.03 1min 30s	Cannelle et Pruneau cherchent parmi leurs jouets le cadeau qu'ils feront au bébé Coucou. Pruneau lui donnera son dessin de tempête; hésitante, Cannelle lui donnera sa boîte de cigale. Puis ils chantent: "dans le ventre de sa maman.	Susciter chez l'enfant le désir de communiquer sa joie de différentes façons. M U S I Q U E Faire ré-entendre une chanson à thème.

EMISSION 107 - (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
107.09 1min 40s	D E V I N E T T E Passe-Carreau fait deviner l'animal qui est caché : un canard	L A N G A G E Exercer à la généralisation, à l'analyse, au jugement, à la maîtrise - garder un secret.
107.10 3min 10s	M A R I O N N E T T E S Perlin et Perline reviennent de l'hôpital. Cannelle s'informe auprès d'eux, du bébé Coucou. Soudain, on entend des pleurs; c'est Pruneau qui joue "au bébé naissant". Perlin et Perline entrent dans le jeu.	S O C I O - A F F E C T I F Fournir à l'enfant certaines informations sur la naissance et le sexe des bébés.
107.11 42s	I N S E R T On voit un enfant dessiner sa famille. Puis il signe son nom.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Inciter à dessiner des personnages avec lesquels un lien affectif est important.
107.12 3min 32s	F A N T A I S I S T E S Passe-Montagne est à partager en 3 parties égales un espace où ils planteront leurs graines. Ils ont des pancartes pour indiquer que c'est leur coin bien à eux.	S C I E N C E S Permettre à l'enfant de connaître certains légumes qu'on peut semer et planter dans un potager. M A T H E M A T I Q U E S Mettre en relation la taille de certains légumes avec la place qu'ils peuvent occuper. Partager un espace en 3 parties égales. S O C I O - A F F E C T I F Prendre l'enfant à témoin d'une expérience où l'on partage.

EMISSION 107 - (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	C O N F I D E N C E	S O C I O - A F F E C T I F
107.13 1min 39s	Passe-Partout nous parle de sa joie de posséder un coin de terre, des légumes qu'elle y plantera. Elle sait que ce sera fatigant et elle se dit qu'elle va demander de l'aide à Passe-Carreau et à Passe-Montagne et tous les 3 en profiteront.	Faire prendre conscience de ce qu'implique la réalisation d'un désir.
	M I S S I O N	S C I E N C E S
107.14 45s	On voit des enfants travailler la terre afin de la préparer et de l'ensemencer.	Susciter le désir d'être en contact avec la nature.

EMISSION NO. 108

TROIS PETITS SINGES

EMISSION 108 TROIS PETITS SINGES

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
108.01 4min 17s	F A N T A I S I S T E S Passe-Partout s'amuse avec Papillon dans un verger. Elle regarde les arbres, explique aux enfants que ces arbres en fleurs donneront bientôt de belles grosses pommes. Puis elle peint sur son chevalet, la nature qui l'entoure.	S C I E N C E S Permettre de découvrir le changement d'un arbre fruitier selon la saison. A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Susciter le désir d'exprimer ce que l'on voit dans la nature.
108.02 1min 20s	I N S E R T Deux enfants font une salade de fruits.	M O T R I C I T E S C I E N C E S Susciter le désir de bien manger et de le faire soi-même.
108.03 4min 40s	C O N T E C'est l'histoire d'une rivière qui avait 3 amis. Elle détestait l'hiver. Elle demande au soleil de la chauffer. Les glaces fondirent et elle déborda, causant ainsi des ennuis à ses amis. Puis, il se cacha derrière un nuage; alors elle se calma.	S O C I O - A F F E C T I F Reconnaître le printemps par des signes extérieurs. Apprécier l'importance des relations amicales.

EMISSION 108 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
108.04 47s	B E A U T E V I S U E L L E Un castor nage, transporte une branche et vient la poser à l'embouchure d'un petit cours d'eau.	S C I E N C E S A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Montrer une bête dans son élément naturel.
108.05 4min 4s	M A R I O N N E T T E S Cannelle arrive de dehors et demande à Perline le pourquoi de toute cette boue sur le sol. Perline essaie de lui faire trouver par elle-même les causes de ce phénomène.	S C I E N C E S Rappeler le phénomène d'apparition de l'eau qu'entraîne la fonte des neiges. S O C I O - A F F E C T I F Inciter l'enfant à exprimer son attachement à ses effets personnels et son désir de les conserver.
108.06 45s	I N S E R T Deux enfants jouent dans la boue et y prennent plaisir.	S O C I O - A F F E C T I F Déculpabiliser l'enfant de jouer avec une matière salissante. M O T R I C I T E Montrer le plaisir que procure la manipulation de la terre boueuse.

EMISSION 108 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
108.07 1min 10s	B E A U T E V I S U E L L E On voit des enfants au Jardin des Merveilles qui regardent différents animaux.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Voir des enfants prendre plaisir à regarder différents animaux.
108.08 2min 40s	F A N T A I S I S T E S Passe-Carreau mime une graine qui pousse. Elle se déplie lentement en remerciant tour à tour la pluie, le soleil, l'air qui l'aident à pousser pour qu'elle devienne une belle fleur.	M O T R I C I T E Inviter l'enfant au mime, en l'incitant à reproduire avec son corps, un élément de la nature.
108.09 45s	H I S T O I R E D E M E S 4 A N S Un enfant se lave après avoir joué dans la boue.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter l'enfant à assumer les tâches du nettoyage.
108.10 3min 11s	M A R I O N N E T T E S C'est l'émission d'Alakazique. Elle cherche à reconnaître les bruits qu'elle entend. Pruneau et Cannelle participent au jeu et posent des questions aux enfants spectateurs.	M U S I Q U E Faire identifier des bruits. Faire reproduire une formule en conservant le même rythme.

EMISSION 108 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
108.11 45s	B E A U T E V I S U E L L E On voit des poissons qui fraient et qui remontent la rivière.	S C I E N C E S Sensibiliser au comportement de certaines familles de poissons au printemps.
108.12 2min 25s	C O N F I D E N C E Passe-Partout se raconte une histoire; c'est une histoire remplie de choses possibles et impossibles. Elle se raconte des histoires parce qu'elle aime ça. Elle propose à l'enfant de faire la même chose.	S O C I O - A F F E C T I F Susciter chez l'enfant le désir de laisser libre cours à son imagination.
108.13 45s	M I S S I O N Même que 108.06.	S O C I O - A F F E C T I F M O T R I C I T E Même que 108.06.

EMISSION NO. 109

LE LOUP ET LA CHEVRE

EMISSION 109 LE LOUP ET LA CHEVRE

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
109.01 4min 38s	M A R I O N N E T T E S Perline raconte à ses enfants l'histoire de "la chèvre de Monsieur Séguin". Cannelle ne trouve pas le loup très gentil. Par contre, Pruneau affectionne les loups; il dit qu'ils ne sont pas si méchants.	S O C I O - A F F E C T I F Permettre d'actualiser ses peurs en se projetant dans les personnages d'une histoire.
109.02 1min 3s	I N S E R T Des enfants courent et marchent sur un grand cylindre en briques en tenant des guirlandes.	M O T R I C I T E Inciter l'enfant aux exercices des jambes.
109.03 4min 2s	E.d.T.é.l.S.I.S.I.E.S Passe-Montagne et Fardoche subissent une crevaison. Passe-Montagne s'apprête à la réparer, quand au même moment, le cochon qui est à l'intérieur du camion tente une évasion. Passe-Montagne finit par le rattraper. La roue changée, ils entendent un bruit de portière et un bruit de cochon qui se sauve. C'est encore une fois la poursuite.	S C I E N C E S Faire connaître les implications qu'entraîne la crevaison. S O C I O - A F F E C T I F Permettre de constater qu'un manque d'attention peut entraîner des désagréments.
109.04 1min	H I S T O I R E D E M E S 4 A N S Julie aide son père à réparer une crevaison.	S O C I O - A F F E C T I F Susciter le désir de s'intégrer à une situation-problème dans laquelle l'enfant peut jouer un rôle valorisant.

EMISSION 109 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
109.05 33s	P E R C E P T I O N V I S U E L L E On voit le chiffre 3, illustré de 3 façons différentes: trois, III, 3 avec des pommes.	M A T H E M A T I Q U E S Initier au nombre 3. L A N G A G E Associer la notion de 3 à la façon de l'écrire.
109.06 2min 46s	M O T R I C I T E Passe-Carreau représente différentes démarches, associées à un costume spécifique et à une musique pertinente. Elle invite les enfants à imiter les démarches.	M O T R I C I T E Inciter à représenter différentes démarches. M U S I Q U E Présenter des thèmes musicaux suggérant différentes expressions corporelles.
109.07 3min 1s	F A N T A I S I S T E S Passe-Montagne et Fardoche sont chez Tancrède. Passe-Montagne tombe follement amoureux de la chèvre. Il voudrait que Fardoche la ramène chez lui ou en ville. Il réalise finalement l'impossibilité de la chose et rit avec les autres de voir la chèvre tentant de dévorer son chandail.	S C I E N C E S Fournir de l'information sur les habitudes de vie de la chèvre.

EMISSION 109 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
109.08 2min 53s	M A R I O N N E T T E S A la garderie les 4 enfants se sont organisés un théâtre de marionnettes. D'abord, c'est à Cannelle et Pruneau de jouer "la chèvre de Monsieur Séguin". Puis Mélodie et Doualé font la pièce à leur façon.	S O C I O - A F F E C T I F Permettre de se rendre compte que les activités de groupe comportent certaines normes. A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Inciter les enfants à fabriquer des marionnettes.
109.09 35s	P H O N E T I Q U E Passe-Montagne dit: "La chèvre chevrotte dans sa barbichette", tantôt à voix basse, tantôt à voix forte.	L A N G A G E Explorer les paramètres de la voix.
109.10 42s	I N S E R T Deux enfants se tiennent par le menton. A la fin de la comptine, si l'un rit, l'autre lui donne une gentille tapette.	M U S I Q U E S O C I O - A F F E C T I F Apprendre une comptine qui incite à contrôler ses réflexes.

EMISSION 109 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
109.11 1min 3s	F A N T A I S I S T E S Passe-Partout explique à des enfants ce que mangent les chèvres.	S C I E N C E S Apprendre aux enfants la différence entre une chèvre et un chevreau.
109.12 2min 30s	Z I G Z A G P E R D U Zig Zag rencontre la famille des chèvres. Le chevreau lui explique qu'ils ne sont pas parents, puisqu'ils ont 4 pattes. Cependant, il a 2 cornes, tout comme les chèvres.	L A N G A G E Apprendre par comparaison des différences. Reproduire des groupes phonétiques.
109.13 1min 49s	C O N F I D E N C E Passe-Partout tient une marotte à la main. Elle raconte qu'elle l'a fabriquée elle-même et elle nous parle du travail qu'elle a dû fournir pour la terminer.	S O C I O - A F F E C T I F Faire découvrir à l'enfant le plaisir qu'on prend à réaliser une production personnelle.
109.14 45s	M I S S I O N Même que 109.02	M O T R I C I T E Même que 109.02

EMISSION NO. 110

LES ANTILLES

EMISSION 110 LES ANTILLES

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
110.01 3min 3s	F A N T A I S I S T E S Grand-mère nous montre une carte postale qu'elle a reçue d'une amie guadeloupéenne. Celle-ci l'invite dans son beau pays. Grand-mère y est déjà allée, mais elle avoue qu'elle y retournerait avec grand plaisir.	S C I E N C E S Permettre à l'enfant d'observer certaines caractéristiques propres aux pays du sud. S O C I O - A F F E C T I F Amener l'enfant à constater qu'il peut exister des relations amicales entre les gens de races, de pays différents et qu'il est possible de s'écrire et de se rendre visite.
110.02 33s	I N S E R T Des enfants courent en mimant des avions.	M O T R I C I T E Exercer les muscles des bras et des jambes.
110.03 2min 9s	C A R R E A U X L O G I Q U E S Une aiguille, c'est fait pour coudre. Un nez, c'est fait pour sentir. Un pied, c'est fait pour rouler.	L A N G A G E Entraîner à la logique verbale et au sens de l'humour.
110.04 3min 26s	M A R I O N N E T T E S Perlin aide Pruneau et Cannelle à se construire une maison en boîtes de carton superposées. Pruneau et Cannelle racontent à Perlin la maison de leurs rêves. Ils chantent ensuite la chanson des maisons boîtes à surprise.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter à élaborer et à verbaliser des projets imaginaires.

EMISSION 110 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
110.05 1min 3s	H I S T O I R E D E M E S 4 A N S Un enfant raconte qu'il sera pilote pour monter très haut dans le ciel.	S O C I O - A F F E C T I F Apprendre à imaginer et à verbaliser ses aspirations futures.
110.06 4min 43s	F A N T A I S I S T E S Les trois fantaisistes se retrouvent chez Grand-mère pour fêter son départ. Ils lui préparent une valise en n'y mettant que des objets électriques. Mais Grand-mère leur explique que l'on n'a pas besoin d'objets électriques en Guadeloupe.	S C I E N C E S L A N G A G E Familiariser au vocabulaire de l'équipement électrique.
110.07 4min 14s	M A R I O N N E T T E S Pruneau et Cannelle attendent Doualé avec un baluchon rempli de toutes sortes de choses. Une à une, elle va leur montrer mais refuse de leur prêter. Doualé récite une comptine sur les poissons à laquelle participent Pruneau et Cannelle.	S C I E N C E S Sensibiliser aux coutumes et objets appartenant à un pays étranger. M U S I Q U E Faire mémoriser une comptine. S O C I O - A F F E C T I F Susciter le désir de partager ses amitiés et ses plaisirs.

EMISSION 110 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
110.08 35s	P E R C E P T I O N V I S U E L L E On voit en animation, les différentes parties d'un avion. On voit les mots "un avion" apparaître et on entend quelqu'un les dire.	L A N G A G E Associer l'image au mot écrit et au mot prononcé.
110.09 4min 10s	F A N T A I S I S T E S Passe-Partout est allée reconduire Grand-mère à l'aérogare. Elles vont bientôt se quitter et se sentent un peu tristes. Finalement elles se quittent et Passe-Partout va regarder l'avion de Grand-mère décoller.	S C I E N C E S Faire connaître l'aérogare. S O C I O - A F F E C T I F Sensibiliser au plaisir de rendre service.
110.10 1min 2s	B E A U T E V I S U E L L E On voit le décollage et l'amérissage d'un hydravion.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Initier l'enfant à la beauté du vol de l'avion.
110.11 1min 58s	C O N F I D E N C E Passe-Partout nous parle de ce qu'elle ressent après le départ de Grand-mère. Elle est triste de la voir partir. Mais elle se rassure: Grand-mère pensera à elle et lui apportera un petit cadeau.	S O C I O - A F F E C T I F Faire découvrir à l'enfant des aspects positifs aux absences et retours des gens qu'il aime.

EMISSION 110 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
110.12	M I S S I O N	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S
45s	On voit le décollage et l'amérissage d'un hydravion.	Initier l'enfant à la beauté du vol d'un avion.

EMISSION NO. 111

LE VETERINAIRE

EMISSION 111 LE VETERINAIRE

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
111.01 1min 57s	F A N T A I S I S T E S Fardoche et Passe-Partout regardent la vache dans l'enclos et réalisent qu'elle ne va pas bien. Fardoche dit qu'elle fait de la fièvre et qu'il serait important de séparer le petit veau de sa mère, afin qu'il ne soit pas contaminé.	S C I E N C E S Sensibiliser au fait que les animaux peuvent être malades et qu'ils présentent des symptômes observables par l'homme.
111.02 1min 12s	B E A U T E V I S U E L L E On voit des otaries au Jardin des Merveilles et des enfants les observent.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Sensibiliser l'enfant à certains animaux qui ont un comportement spécifique.
111.03 3min 9s	M A R I O N N E T T E S Pruneau fait le chat qui gratte à la porte, et Cannelle la dame qui va ouvrir la porte. Mais Cannelle est incapable d'en sortir. Elle s'énerve et pleure. Perlin la rassure et lui explique la façon de sortir.	S O C I O - A F F E C T I F Constater qu'il vaut mieux se calmer, réfléchir, demander de l'aide plutôt que de s'affoler et pleurer quand on est en difficulté.
111.04 48s	I N S E R T Un enfant joue avec des clés; il essaie d'ouvrir une serrure.	S C I E N C E Inciter l'enfant à la relation cause à effet.

EMISSION 111 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
111.05 1min 26s	D E V I N E T T E A l'aide de questions, Passe-Carreau fait deviner aux enfants le sac à main qui est caché.	L A N G A G E Exercer à la généralisation, à l'analyse et au jugement.
111.06 4min 2s	F A N T A I S I S T E S Le vétérinaire examine la vache malade. Il utilise le thermomètre pour prendre sa température. Il écoute battre son coeur avec un stétoscope. Passe-Partout décide de s'occuper elle-même du veau.	S C I E N C E S Permettre d'établir une relation entre le rôle du médecin et celui du vétérinaire.
111.07 1min 14s	I N S E R T Un enfant malade accepte que l'on prenne sa température.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter l'enfant à accepter d'être soigné.
111.08 1min 50s	F A N T A I S I S T E S Les trois fantaisistes chantent la chanson des métiers. Le couplet de Passe-Carreau nous informe sur le métier de garagiste, celui de Passe-Partout sur celui de livreur de pain et celui de Passe-l'ontagne sur le métier de couturière.	M U S I Q U E Réentendre et mémoriser une chanson sur les métiers. S C I E N C E S Sensibiliser aux rôles sociaux exercés dans notre société.

EMISSION 111 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
111.09 4min 42s	M A R I O N N E T T E S Pruneau a fait un dessin et l'explique à Perlin. Celui-ci écrit l'histoire et la lit devant un Pruneau émerveillé. Perlin demande à Pruneau s'il ne voit pas une comptine dans son dessin. Alors il en commence une, que terminera Pruneau.	M U S I Q U E Faire mémoriser une comptine numérique. M A T H E M A T I Q U E S Etablir une relation entre un objet et le nombre correspondant. S O C I O - A F F E C T I F Amener l'enfant à se rendre compte qu'une même histoire peut être racontée de façons différentes.
111.10 1min 8s	H I S T O I R E E N 3 I M A G E S Une petite fille était triste, parce qu'elle avait un trou dans son pantalon. Alors une arraignée est descendue par son fil. Puis avec son fil, l'arraignée a racommodé la déchirure.	L A N G A G E Entraîner les enfants à l'écoute et les exercer à la narration.
111.11 3min 41s	M A R I O N N E T T E S La famille est rassemblée au salon; Perlin a fabriqué une flûte et cet évènement donne lieu à une chanson.	M U S I Q U E Réentendre une chanson qui évoque des instruments de musique. M O T R I C I T E Coordonner le geste à la parole.

EMISSION 111 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
111.12 1min 27s	C O N F I D E N C E Passe-Partout nous exprime la fierté qu'elle ressent d'avoir rendu service à Fardoche. Elle était presque indispensable... Elle a même entendu Fardoche faire son éloge. Elle est bien contente d'elle-même.	S O C I O - A F F E C T I F Renforcer le sentiment de valorisation que procure le fait de rendre service.
111.13 45s	M I S S I O N Des enfants font une salade de légumes.	S C I E N C E S M O T R I C I T E Susciter chez l'enfant le goût de se préparer soi-même des bonnes choses à manger.

EMISSION NO. 112

LES ODEURS

EMISSION 112 LES ODEURS

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
112.01 3min 45s	F A N T A I S I S T E S Passe-Montagne prend soin des fleurs de Grand-mère. Passe-Montagne reconnaît les parfums, nomme le nom des fleurs et décrit leurs formes à Passe-Partout. A la fin, il récite la comptine du nez, et pique de fleurs, ses moustaches.	M U S I Q U E Apprendre une comptine sur l'odorat. S C I E N C E S Découvrir que les fleurs ont des noms et des formes différentes.
112.02 1min 12s	I N S E R T Deux enfants sentent des fruits disposés dans un plat avant de faire leur choix.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter à recourir à l'odorat pour augmenter son plaisir.
112.03 3min 5s	F A N T A I S I S T E S Fardoche et Passe-Carreau décident de jouer un tour à Passe-Montagne. Ils cherchent 3 endroits différents pour cacher ses moustaches: derrière ou devant la bibliothèque, sur ou sous la table, près ou loin d'eux. A la fin, Fardoche colle une moustache sur le dos de Passe-Carreau, qui n'a rien vu.	M O T R I C I T E Décoder des termes de vocabulaire spatial.

EMISSION 112 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
112.04 4min 17s	M A R I O N N E T T E S Perlin a retrouvé une boîte de vêtements de bébés: ce sont ceux de Cannelle et de Pruneau. Ceux-ci les regardent et s'aperçoivent qu'ils ont réellement grandi. Ils sont fiers de ce changement et Pruneau se propose de donner son bonnet au bébé Coucou. Ils chantent la chanson des vêtements.	M U S I Q U E Réentendre la chanson des vêtements. M A T H E M A T I Q U E S Constater certaines différences entre ses vêtements de bébé et son corps actuel. S O C I O - A F F E C T I F Développer le désir de connaître des nouvelles personnes.
112.05 1min 42s	D E V I N E T T E Passe-Carreau fait deviner aux enfants, à l'aide de questions, le biberon qui est caché.	L A N G A G E Exercer à la généralisation, à l'analyse et au jugement.
112.06 56s	P H O N E T I Q U E Passe-Montagne imite les babils d'un bébé. A chaque fois, le son "g" est suivi de a, e, i, o et u.	L A N G A G E Explorer le phonème "g".
112.07 42s	I N S E R T Une mère vient de terminer la toilette de son bébé. Un enfant savoure l'odeur du bébé en l'embrassant.	S O C I O - A F F E C T I F Apprécier les odeurs agréables.

EMISSION 112 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
112.08 3min 42s	F A N T A I S I S T E S Passe-Montagne vient de réaliser qu'on a volé ses moustaches. On assiste donc à un interrogatoire en règle: on utilise la comptine pour trouver qui posera les questions. A l'aide de l'image, Passe-Carreau demande à l'enfant s'il se souvient de l'endroit où l'on a caché les moustaches.	M U S I Q U E Redire la comptine sur l'odorat. M O T R I C I T E Utiliser correctement des termes du vocabulaire spatial.
112.09 3min 23s	M A R I O N N E T T E S Madame Coucou arrive chez la famille avec son bébé. Pruneau et Cannelle posent des questions. Cannelle paraît déçue; elle trouve qu'il n'a pas assez de cheveux, qu'il pleure fort. De son côté, Pruneau, lui trouve une drôle d'odeur.	S O C I O - A F F E C T I F Découvrir certaines particularités des bébés naissants.
112.10 2min 12s	M O T R I C I T E Passe-Carreau s'amuse avec un pantin. D'abord le pantin est mou de partout. Puis on tire la ficelle de la tête. On fait la même chose avec les ficelles des épaules, des jambes, des bras, des mains.	M O T R I C I T E Inciter à contracter et à décontracter certains muscles.

EMISSION 112 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
112.11 1min 51s	C O N F I D E N C E Passe-Partout se rappelle les odeurs de sa maison. Elle a réalisé que les odeurs étaient différentes chez les amis. Elle se rappelle aussi la bonne senteur du manteau de fourrure de sa mère.	S O C I O - A F F E C T I F Retrouver au moyen d'un témoignage, une situation familière, relatant des émotions qu'on peut partager.
112.12 45s	M I S S I O N Même que 112.07.	S O C I O - A F F E C T I F Même que 112.07.

EMISSION NO. 113

LA FETE DU PAIN

EMISSION 113 - LA FETE DU PAIN

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	FANTAISISTES	MUSIQUE
113.01 4min 27s	Passe-Montagne savoure le plaisir de se retrouver dans le champ de blé à semer des graines. Fardoche se moque bien de ce Passe-Montagne qui sème à "tout vent" et en si petites quantités. Puis il lui raconte comment le blé se retrouve en sac de farine, puis sous forme de pain qu'ils mangeront en "sandwiches".	Entendre une chanson (sans musique). SCIENCES Permettre à l'enfant d'observer les étapes de la transformation du blé en farine.
	PERCEPTION VISUELLE	LANGAGE
113.02 35s	On voit un pain tranché dans son emballage et sur l'emballage est écrit le mot "pain".	Associer l'image au mot écrit.
	MARIONNETTES	SOCIO-AFFECTIF
113.03 2min 48s	Pruneau et Cannelle font un collectif pour Cachou. A tour de rôle, ils vont regarder le bébé. Cannelle décide d'appeler Grand-papa Bi pour qu'il vienne voir le bébé puis Pruneau tient son dessin devant le bébé; il attend qu'il se réveille. L'enfant bouge. Et il se demande à quoi il peut rêver...	Sensibiliser l'enfant au sentiment d'accueil, au bonheur de faire plaisir.
	HISTOIRE DE MES 4 ANS	SOCIO-AFFECTIF
113.04 1min 05s	Daniel veut devenir livreur. On voit un enfant dans un camion. Il se tient à côté du chauffeur.	Stimuler chez l'enfant le désir d'avoir un métier, donc, de devenir autonome,

EMISSION 113 - (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	H I S T O I R E E N 3 I M A G E S	L A N G A G E
113.05 1min 06	Un fermier n'avait pas de porte-manteaux pour accrocher son manteau. Alors il décide de faire entrer sa vache dans la maison. Et c'est à une corne de la vache, qu'il a accroché son manteau!	Entraîner les enfants à l'écoute, à la narration. Entraîner l'oeil au mouvement de gauche à droite.
	B E A U T E V I S U E L L E	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S
113.06 3min 20s	On voit des enfants dans une boulangerie; ils commentent ce qu'ils observent.	Sensibiliser l'enfant au métier de boulanger.
	I N S E R T	S O C . O - A F F E C T I F
113.07 59s	Des enfants courent avec un vire-vent.	Apprendre à jouer en groupe. M O T R I C I T E Exercer les muscles des jambes.
	F A N T A I S I S T E S	M O T R I C I T E
113.08 2min 25s	Les 3 fantaisistes s'amusent à mimer la chanson: "Marianne s'en va-t-au moulin". Puis ils terminent leur jeu. Passe-Montagne et Passe-Carreau s'en vont et Passe-Partout s'amuse avec l'enfant à imiter le moulin, en plaçant ses bras en "diagonale".	Inciter à faire un exercice qui développe la coordination des membres supérieurs. M U S I Q U E Présenter à l'enfant une chanson.

EMISSION 113 - (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
113.09 3min 04s	Grang-papa Bi est arrivé et se dirige vers le bébé pour mieux le regarder. Pruneau et Cannelle se sentent soudain délaissés par leur grand-père. Sentant leur désarroi, il leur propose une partie de cartes et insiste bien sur le fait que le bébé ne peut pas jouer avec lui.	Voir une situation de frustration émotive se résoudre de façon positive.
	P H O N E T I Q U E	L A N G A G E
113.10 56s	Passe-Montagne dit: "et patati et patata, ensuite, il dit petite patate et tant pis pour toi".	Explorer les phonèmes "P" et "T".
	I N S E R T	S C I E N C E S
113.11 40s	Un enfant compare sa main à celle d'un tout petit bébé.	Prendre conscience des différences physiques. S O C I O - A F F E C T I F Prendre conscience des changements physiques entraînés par le vieillissement.
	F A N T A I S I S T E S	M A T H E M A T I Q U E S
113.12 2min 44s	Passe-Montagne est un boulanger. Passe-Carreau arrive et demande un pain long. Passe-Montagne lui offre le plus court; ensuite il lui tend le plus long. Mais Passe-Carreau a changé d'idée et demande un pain moyen. Avec l'enfant, Passe-Montagne s'interroge sur la longueur de ses pains.	Sensibiliser aux notions de forme et de quantité et amener à faire des associations.

EMISSION 113 - (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	C O N F I D E N C E	S O C I O - A F F E C T I F
113.13 2min 11s	Passe-Partout se souvient d'un jour où l'on fêtait sa soeur. Tous les cadeaux étaient pour sa soeur. Sa mère lui avait expliqué que chacun son tour, on a une fête dans l'année et c'est à ce moment que l'on reçoit des cadeaux.	Sensibiliser l'enfant aux joies et aux frustrations qu'apporte nécessairement la vie en société.
	M I S S I O N	S O C I O - A F F E C T I F
113.14 45s	Même que 113.07	Même que 113.07 M O T R I C I T E Même que 113.07

EMISSION NO. 114

LE PIQUE-NIQUE

EMISSION 114 LE PIQUE - NIQUE

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	F A N T A I S I S T E S	M A T H E M A T I Q U E S
114.01 3min 47s	Grand-mère propose aux 3 fantaisistes un pique-nique à la campagne. Elle propose aussi d'apporter les bananes ensemble, les pommes ensemble, etc... et de faire "son" assiette, soi-même en temps opportun.	Constater qu'on peut partager et regrouper selon différents critères. Sensibiliser à la notion d'ensemble.
	I N S E R T	S C I E N C E S
114.02 45s	Un enfant observe à l'aide d'une loupe, une chenille enroulée autour d'un bâton.	Inciter à observer et respecter les insectes.
	F A N T A I S I S T E S	M O T R I C I T E
114.03 3min 33	Les 3 fantaisistes et grand-mère jouent à: "qui est-ce qui l'a,c'est Marie Stella". Passe-Carreau a le ballon et le lance aux autres. Chaque joueur a un numéro. Passe-Carreau demande à l'enfant, complice de frapper 1 coup dans ses mains ou 2 coups selon que c'est l'un ou l'autre qui a le ballon.	Représenter le nombre de battements correspondants aux nombres 1, 2, 3. S C I E N C E S Faire connaître le nom et les habitudes de vie de certains insectes.
	H I S T O I R E D E M E S 4 A N S	S O C I O - A F F E C T I F
114.04 35s	On voit un enfant descendre un escalier et comparer sa dextérité de maintenant à celle du temps où il était petit.	Inciter à exprimer la fierté à maîtriser une performance récente.

EMISSION 114 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
114.05 3min 47s	Carmine avait demandé aux enfants d'apporter à la garderie des objets qui roulent. Les filles doutent un peu de leur objet respectif mais Cannelle réalise que même sans roue, les choses peuvent rouler.	Inciter à faire part à l'adulte de son inquiétude ou de son incompréhension face à l'interprétation d'un message verbal.
	B E A U T E V I S U E L L E	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S
114.06 1min 23s	A la ferme de Fardoche on voit des moutons se faire tondre.	Observer la tonte des moutons.
	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
114.07 4min 35s	Cachou est étendu sur le lit près de Cannelle et Pruneau; ils veillent sur lui. L'enfant pleure; Cannelle s'approche, se demande ce qu'il a. Quand elle s'éloigne de lui, les pleurs reprennent. Pruneau fait la même chose. Perline leur explique que Cachou veut qu'on le prenne et qu'on lui parle gentiment.	Inciter à assumer une responsabilité en la partageant. Sensibiliser au fait que le bébé peut utiliser les pleurs comme moyen de communication.
	H I S T O I R E D E M E S 4 A N S	S O C I O - A F F E C T I F
114.08 51s	Daniel dresse un couvert complet aux bons endroits, en expliquant chaque morceau.	Inciter à participer aux tâches domestiques.

EMISSION 114 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	F A N T A I S I S T E S	M U S I Q U E
114.09 5min	Tout le monde s'affaire à des choses personnelles. Grand-mère de son côté s'endort et fait un rêve. Elle rêve à un pique-nique, comme elle en faisait dans sa jeunesse. Dans ce rêve, grand-mère est jeune. Passe-Montagne lui chante une chanson et danse avec elle.	Apprendre une chanson. S O C I O - A F F E C T I F Rappeler des activités et des objets d'autrefois. Sensibiliser au fait que les personnes âgées ont des souvenirs intéressants à raconter.
	I N S E R T	S C I E N C E S
114.10 22s	Des enfants soufflent dans un crochet et le liquide sort en bulles.	Observer la transformation d'un liquide en bulles. M O T R I C I T E Exercer les muscles de la respiration.
	C O N F I D E N C E	S O C I O - A F F E C T I F
114.11 2min 12s	Passe-Partout raconte la joie qu'elle ressent quand grand-mère lui raconte ses souvenirs d'enfance: les dames en robes longues, les autos différentes. On ne possédait pas de télévision et le lait était livré par un laitier à cheval.	Sensibiliser l'enfant aux plaisirs que peuvent nous accorder les gens d'un certain âge.
	M I S S I O N	M O T R I C I T E
114.12 45s	Des enfants font rouler un cerceau s'aidant d'un bâton.	Inciter à expérimenter dans l'espace des objets qui peuvent rouler.

EMISSION NO. 115

TI-JEAN ET LE GEANT

EMISSION 115 TI-JEAN ET LE GEANT

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
115.01 2min 16s	M A R I O N N E T T E S C'est le matin et toute la famille semble fatiguée. Les enfants et Perline n'ont pas le goût d'aller ni à la garderie, ni au travail. Finalement Cannelle se souvient d'un projet à la garderie ce qui motive les enfants à se dépêcher. Perline écrit à Cannelle un petit mot d'amour que celle-ci apportera.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter l'enfant à exprimer librement une émotion légitime.
115.02 6min 20s	C O N T E C'est l'histoire de Ti-Jean qui rencontra une vieille femme. Celle-ci lui fit cadeau d'une canne magique. Ti-Jean part et va s'engager au château pour travailler. Il travaille fort et devient le préféré du roi. Les autres travailleurs jaloux inventent une histoire sur son compte.	S O C I O - A F F E C T I F Admirer le courage, l'honnêteté et l'amour du travail...
115.03 1min	P H O N E T I Q U E Passe-Montagne se promène en tenant une libellule en papier qu'il fait voler. Il émet le son "JJJJ" et prononce un mot quand l'avion se pose.	L A N G A G E Explorer le phonème "j" en position initiale accompagné des voyelles: a, e, ou, on.
115.04 35s	I N S E R T Des enfants jouent avec des objets et s'amusent à les faire disparaître l'un après l'autre.	S C I E N C E S Inciter à l'observation.

EMISSION 115 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
115.05 3min 48s	F A N T A I S I S T E S Passe-Montagne apporte un paquet. Passe-Carreau et Passe-Partout s'empressent de le déballer. Elles découvrent un violon. Sur le violon, un violoniste tient son archet. Il se met à grossir et se retrouve parmi les fantaisistes. Il joue 3 airs différents et les fantaisistes évolueront sur un de ces airs.	S O C I O - A F F E C T I F Sensibiliser l'enfant au fait que la musique peut traduire des émotions. M U S I Q U E Présenter à l'enfant un instrument à cordes. M O T R I C I T E Exprimer par son corps des émotions.
115.06 45s	I N S E R T Des enfants jouent à reproduire des sons.	M U S I Q U E Inciter l'enfant à s'exprimer en musique.
115.07 2min 52s	M A R I O N N E T T E S Les enfants sont à la garderie en train de préparer un panneau. Cannelle voudrait bien jouer avec le casse-tête de Mélodie. Il en résulte une petite crise de Cannelle. Puis, elle pense au mot que sa mère lui a écrit; elle retrouve sa bonne humeur.	S O C I O - A F F E C T I F Favoriser chez l'enfant la découverte des normes sociales. Inciter l'enfant à expliciter le motif de sa colère. Favoriser chez l'enfant l'extériorisation d'un sentiment d'amour.
115.08 1min	H I S T O I R E D E M E S 4 A N S Un enfant se fait garder; il n'a plus peur, il se sent en sécurité.	S O C I O - A F F E C T I F Apprendre à l'enfant à se séparer de ses parents.

EMISSION 115 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
115.09 2min 3s	M A R I O N N E T T E S A la garderie, on a fini de construire le panneau. On y découpe trois formes. Mélodie glisse sa tête derrière l'une des trois formes et les autres tentent de deviner où elle est cachée.	M A T H E M A T I Q U E S Faire découvrir à l'enfant des formes géométriques simples.
115.10 4min 9s	F A N T A I S I S T E S Passe-Carreau décide de photographier ses poupées. Elle les a placées par ordre de grandeur: de la plus petite à la plus grande. Chaque fois qu'elle veut prendre la photo, deux des quatre poupées changent de place "comme par magie". Elle les replace, mais en vain. Finalement, elle peut prendre cette photo sans problème.	M A T H E M A T I Q U E S Inciter l'enfant à faire des comparaisons pour le sensibiliser à la notion de grandeur.
115.11 2min 9s	C O N F I D E N C E Passe-Partout vient de réaliser que lorsqu'on échange des choses, on perd aussi en même temps. Elle a échangé un objet précieux contre une vieille roue de bicyclette. Maintenant, elle regrette.	S O C I O - A F F E C T I F Faire prendre conscience des obligations qu'impose l'échange.
115.12 45s	M I S S I O N Un enfant fait du bricolage.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Inciter l'enfant à s'exprimer par les arts plastiques.

EMISSION NO. 116

UNE SURPRISE

EMISSION 116 - UNE SURPRISE

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	MARIONNETTES	ARTS VISUELS et PLASTIQUES
116.01 4min 17s	Pendant que Perline est au téléphone, les enfants lui préparent une surprise. Ils se chamaillent un moment puis ils s'échangent un objet. Perline cherche aussi un déguisement et ensemble, ils attendent Perlin. Grand-papa Bi se déguise aussi.	Inciter au déguisement qui affirme la personnalité. SOCIO-AFFECTIF Voir une bonne entente se réaliser entre enfants sans l'intervention d'adulte.
	FANTAISISTES	MUSIQUE et MOTRICITE
116.02 2min 23s	Les 2 filles jouent au jeu des tortues. Ellesse parlent très lentement faisant des gestes lents. Passe-Carreau chante la chanson "3 tortues trottent en trotinette", et Passe-Carreau l'accompagne.	Faire reproduire des phrases rythmées et des mouvements lents à partir d'un jeu de phonétique.
	PORTE-MAINS	SCIENCES
116.03 34s	Porte-Mains nous dit qu'il peut faire beaucoup de choses avec ses mains.	Montrer aux enfants l'utilité de ses mains.
	FANTAISISTES	MUSIQUE
116.04 3min 32s	Passe-Montagne est à la recherche de ses 2 amies. Les sachant curieuses, il va chercher un tam-tam et commence à en jouer. Passe-Carreau apparaît la première; Passe-Montagne lui demande si elle a compris son message à la façon des Indiens. Plus ils parlent des différents messages quotidiens.	Créer un intérêt pour les instruments à percussion. SOCIO-AFFECTIF Sensibiliser aux bruits de l'environnement qui sont des modes de communication avec les autres.

EMISSION 116 - (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	E N S E R T	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S
116.05 53s	On voit un enfant jouer avec une boîte de carton dont il se fait une auto.	Inciter à imaginer un jouet en partant d'un objet simple.
	F A N T A I S I S T E S	M O T R I C I T E
116.06 2min 09s	Passe-Carreau berce le bébé. Elle chante la berceuse indienne, puis elle le couche. Elle s'assoie par terre pose la main au sol, de chaque côté de son corps; elle fait des mouvements de "bercement".	Exercer la motricité globale par des mouvements de bercements. M U S I Q U E Entendre une chanson dont le rythme est celui d'une berceuse.
	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
116.07 4min 52s	Cannelle et Pruneau s'aperçoivent qu'un de leurs poissons n'est plus comme avant. Perlin leur explique qu'il est sûrement mort. Peut-être a-t-il trop mangé... On décide alors d'appeler grand-papa pour l'informer et lui demander un autre poisson. Ils chantent la chanson des poissons.	Prendre conscience de la vie par rapport à la mort. M U S I Q U E Réentendre et chanter la chanson sur les poissons.
	B E A U T E V I S U E L L E	S C I E N C E S
116.08 1min 04s	On voit quelqu'un faire des gravures esquimaudes dans la pierre, avec un marteau et des ciseaux.	Observer la technique de la gravure.

EMISSION 116 - (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	PHONETIQUE	LANGAGE
116.09 1min 25s	Passe-Montagne est glacé. Il joue avec les termes: glace, glacé, glissante et varie leur place dans la "phrase".	Exercer à la prononciation du phonème "GL".
	INSERT	MOTRICITE
116.10 38s	Des enfants s'amusent à enlever les couvercles des pots. Ces pots sont différents. Dans le plus petit pot, ils découvrent une souris.	Exercer la préhension et le contrôle musculaire.
	FANTAISISTES	SCIENCES
116.11 2min 05s	Passe-Carreau est à prendre soin de sa couveuse. Passe-Montagne arrive; il est un peu "arrogant" et ne croit pas qu'un poussin naîtra de cette couveuse. Pendant sa "moquerie" on entend le cri du poussin qui vient "d'arriver à la vie".	Observer l'évolution de l'oeuf jusqu'à la naissance du poussin. Observer une couveuse de fabrication domestique.
	INSERT	MATHEMATIQUES
116.12 48s	Un enfant associe des choses ensemble.	Inciter à faire des associations.

EMISSION 116 - (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	C O N F I D E N C E	S O C I O - A F F E C T I F
116.13 2min 04s	Passe-Partout est fachée. On l'a poussée dans l'autobus. Elle voulait descendre à l'arrêt. Personne ne la laissait passer. On ne l'entendait pas. Puis on l'a bousculée, on a presque arraché sa tuque et ses mitaines.	Faire prendre conscience à l'enfant des difficultés qu'on éprouve à se frayer un chemin dans la foule.
	M I S S I O N	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S
116.14 45s	Même que 116.05	Même que 116.05

EMISSION NO. 117

L'ARBRE MORT

EMISSION 117 L'ARBRE MORT

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	F A N T A I S I S T E S	S O C I O - A F F E C T I F
117.01 4min 6s	Fardoche et Passe-Montagne sont en forêt, prêts à couper un arbre mort. Fardoche scie l'arbre en faisant différentes coupes; l'arbre tombe. Passe-Montagne décide de l'ébrancher avec sa hache; il a d'ailleurs appris à bien la tenir sur les conseils de Fardoche. Puis ils reviennent en motoneige.	Développer le souci des autres. Inciter à la prudence. Initier au respect et à la beauté de la nature. M U S I Q U E Identifier des bruits et entendre une description de ces bruits. S C I E N C E S Observer des outils en opération. Sensibiliser à la notion de direction.
	P O R T E - O R E I L L E S	S C I E N C E S
117.02 20s	Porte-Oreilles, sur l'air de "Si papa voulait", danse. Il me semble que j'ai déjà entendu cette musique quelque part...	Discerner les airs connus.
	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
117.03 3min 50s	Pruneau et Cannelle regardent les cadeaux qu'ils ont préparés pour Mélodie. Cannelle ne semble pas satisfaite de sa chenille, mais Pruneau, très gentil, la rassure. Mélodie entre dans le salon; elle annonce que c'est sa fête. Pruneau et Cannelle lui promettent un cadeau; curieuse elle commence à fouiller puis repart chez elle préparer la décoration.	Verbaliser ses craintes et échanger ses impressions sur des productions personnelles. Inciter à s'exprimer face aux éléments jugés importants. Susciter le désir d'ouvrir son monde personnel à ses amis.

EMISSION 117 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	H I S T O I R E E N 3 I M A G E S	L A N G A G E
117.04 1min 20s	Un mille-pattes s'est acheté des souliers pour avoir l'air beau: il veut monter sur une tulipe, mais celle-ci lui dit: "enlève tes souliers, tu vas me salir". Le mille-pattes prend tellement de temps à enlever ses souliers qu'il vieillit et qu'un longue barbe lui pousse sous le menton.	Entraîner les enfants à l'écoute et à la narration. Entraîner l'oeil au mouvement de gauche à droite.
	F A N T A I S I S T E S	S C I E N C E S
117.05 4min 21s	Passe-Partout et Passe-Carreau vont faire de l'équitation. Passe-Carreau brosse la crinière du cheval et Passe-Partout brosse sa longue queue. Puis Passe-Carreau met le mors dans la bouche du cheval, place la selle et aide Passe-Partout à monter. Puis ensemble, elles se promènent.	Sensibiliser l'enfant à certains éléments morphologiques du cheval. M O T R I C I T E Permettre à l'enfant de connaître les rudiments de l'équitation.
	H I S T O I R E D E M E S 4 A N S	S O C I O - A F F E C T I F
117.06 1min 38s	Deux enfants et un adulte regardent un livre. C'est le livre de la fillette, son livre de "bébé".	Faire découvrir aux enfants des objets qui leur rappellent des souvenirs.
	F A N T A I S I S T E S	M O T R I C I T E
117.07 2min 03s	Passe-Carreau raconte l'histoire d'un géant qui faisait de grands pas avec ses bottes; il courait derrière un petit nain qui faisait de petits pas.	Sensibiliser à la durée des sons.

EMISSION 117 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	MARIONNETTES	SOCIO-AFFECTIF
117.08 6min 04s	Cannelle annonce qu'elle va coucher chez Mélodie. Elle fait ses préparatifs mais l'hésitation s'installe. Cannelle ne sait plus si elle a encore le goût de partir. Elle fait un choix. Finalement, elle reste à la maison.	Exprimer des sentiments extérieurs. Réaliser qu'une décision personnelle implique un choix et un renoncement.
	INSERT	SOCIO-AFFECTIF
117.09 43s	Un enfant se lave les cheveux dans la baignoire et semble aimer cela.	Inciter l'enfant à éliminer une crainte en acceptant de recommencer des expériences.
	CONFIDENCE	SOCIO-AFFECTIF
117.10 2min 25s	Passe-Partout est à regarder son album de photos. Elle se revoit quand elle était bébé. Puis on la voit à son anniversaire lorsqu'elle a eu 4 ans: à ce moment-là, elle est déjà une grande fille.	Inciter à la connaissance de soi et à l'appréciation de soi.
	MISSION	SCIENCES
117.11 45s	Des enfants écoutent des gouttes d'eau d'érable qui tombe dans une chaudière et en boivent.	Apprendre à exercer le sens de l'ouie et du goûter.

EMISSION NO. 118

LA PERMISSION

EMISSION 118 LA PERMISSION

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
118.01 4min 30s	Guillemet est de "garde" ce soir. Les enfants voudraient bien regarder le télévision. Guillemet leur propose d'appeler leur mère et de lui demander la permission. Perline refuse. Mélodie appelle aussi sa mère, qui refuse. Pruneau et Mélodie disent que leur mère accepte. Devant Guillemet, ils se "découvrent". On boude un peu, puis on décide d'aller jouer.	Confronter l'enfant avec une réalité. Le préparer à accepter le mieux possible, les obligations parfois pénibles, mais justifiables et raisonnables qui nous sont imposées.
	I N S E R T	M O T R I C I T E et S O C I O - A F F E C T I F
118.02 1min 23s	Deux enfants aident un adulte à entailler un érable.	Inciter à participer à des travaux simples.
	F A N T A I S I S T E S	S C I E N C E S
118.03 4min 06s	Passe-Montagne parle à un petit poussin. En blague on entend un cri de poussin "traduit" par Fardoche. Puis de la même façon on apprend que la poule pond presque tous les jours, que les mouches pondent aussi des oeufs, que les oies pondent moins d'oeufs que la poule et que les oisillons mettent plus de temps à sortir de l'oeuf, comme les cannetons.	Familiariser l'enfant avec certains aspects entourant le phénomène de la reproduction chez les ovipares.
	I N S E R T	S O C I O - A F F E C T I F
118.04 40s	Sur la même feuille blanche, deux enfants jouent au "tic tac toc" avec des crayons noirs.	Apprendre à découvrir des normes sociales.

EMISSION 118 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	O B S E R V A T I O N - I N F O R M A T I O N	S C I E N C E S
118.05 1min 24s	On observe tout le processus de fabrication du lait. On voit aussi le lait transporté en camion pour sa mise en contenant.	Susciter la curiosité sur la provenance du lait.
	P H O N E T I Q U E	L A N G A G E
118.06 1min 37s	Passe-Montagne répète cette phrase: Babette la baleine fait de bien belles bulles.	Inciter l'enfant à changer sa voix en utilisant une variété de timbres.
	M O T R I C I T E	M O T R I C I T E
118.07 1min 21s	Passe-Carreau est accroupie. Elle joue le petit poussin dans son oeuf. Avec ses mains, elle pousse vers le haut, pour casser la coquille. Elle marche accroupie, imitant le poussin qui est sorti.	Contribuer à développer le sens de l'équilibre chez l'enfant.
	M A R I O N N E T T E S	M U S I Q U E
118.08 51s	Pruneau et Cannelle chantent la chanson du Printemps.	Réentendre une chanson connue.
	B E A U T E V I S U E L L E	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S
118.09 58s	On voit le porc-épic dans la nature et dans son habitat.	Faire observer une bête dans la nature.

EMISSION 118 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
118.10 3min 48s	Pruneau vient de terminer la construction d'une fusée qu'il fait depuis 2 jours. Il appelle ses amis pour venir voir sa construction. Les enfants le questionnent sur la façon dont il l'a construite. Pruneau l'explique.	Valoriser le goût d'inventer et renforcer ainsi chez l'enfant la confiance en ses capacités.
	P E R C E P T I O N V I S U E L L E	L A N G A G E
118.11 49s	On voit un porc-épic, on le lit, en même temps qu'une voix le nomme.	Associer l'image au mot écrit.
	F A N T A I S I S T E S	M U S I Q U E
118.12 3min 24s	Passe-Montagne prépare le souper à grand-mère. Elle suit d'une oreille attentive les bruits que fait Passe-Montagne à la cuisine et demande aux enfants de l'aider à les identifier.	Faire discriminer des bruits familiers afin d'affiner l'écoute. S O C I O - A F F E C T I F Etre témoin d'une bonne entente remplie de sollicitude.
	C O N F I D E N C E	S O C I O - A F F E C T I F
118.13 1min 56s	Passe-Partout se souvient de sa mère qui lui disait: "Passe-Partout, bientôt tu vas aller à la maternelle". Elle ne savait pas trop ce qui l'attendait là. Elle ne connaissait personne. Parfois, elle avait hâte, parfois elle craignait. Finalement, elle a aimé l'école dès le premier jour.	Aider l'enfant à diminuer l'anxiété qui l'envahit au moment des séparations.

EMISSION 118 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	M I S S I O N	M O T R I C I T E et S O C I O - A F F E C T I F
118.14 45s	Même que 118.02	Même que 118.02

EMISSION NO. 119

LE PLOMBIER

EMISSION 119 LE PLOMBIER

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
119.01 4min 24s	F A N T A I S I S T E S Passe-Montagne et Passe-Carreau réalisent que la toilette fonctionne mal. Ils décident de jouer au plombier. Ils portent la casquette, les salopettes et un coffre à outils. Puis ils se regardent et jouent à Monsieur Trop et Madame Assez, avec différents objets.	M A T H E M A T I Q U E S Faire voir des expériences de comparaison et de mesure en utilisant les termes Trop et Assez. S C I E N C E S Faire connaître un métier: celui de plombier. M U S I Q U E Entendre la chanson des métiers.
119.02 40s	I N S E R T Des enfants se déguisent et font une parade.	S O C I O - A F F E C T I F Susciter l'imagination par le déguisement.
119.03 1min 4s	M O T R I C I T E Passe-Carreau regarde entre ses jambes, le monde à l'envers.	M O T R I C I T E Faire découvrir une nouvelle perception des choses.
119.04 1min 17s	P H O N E T I Q U E Passe-Montagne bafouille une phrase: J'me demande si les poules en chocolat pondent des oeufs en chocolat". Finalement, il réussit à le dire de la bonne façon.	L A N G A G E Permettre à l'enfant de jouer avec des sons et revoir le phonème "ch".

EMISSION 119 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
119.05 5min 1s	F A N T A I S I S T E S Mélodie arrive à la garderie en larmes. Elle vient de perdre sa boîte à lunch. Elle explique qu'elle l'avait en sortant de chez elle. Carmine téléphone à la maison: pas de boîte à lunch. Et puis Pruneau arrive: il l'a trouvée. Quel bonheur pour Mélodie.	S O C I O - A F F E C T I F Permettre d'identifier et de partager une émotion exprimée par autrui.
119.06 47s	I N S E R T Des enfants s'amusent à distinguer entre des objets qui vont sur terre et d'autres qui vont sur l'eau.	S C I E N C E S Apprendre à différencier le milieu terrestre du milieu aquatique.
119.07 2min	Z I G Z A G P E R D U Zig Zag rencontre le coq, la poule et le poussin. Il cherche ses parents. Il constate qu'il est différent d'eux.	L A N G A G E Etablir des ressemblances et des différences.
119.08 1min 31s	B E A U T E V I S U E L L E Deux enfants chassent les papillons. Avec un adulte, ils fixent les papillons sur papier.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Apprendre à chasser et à conserver les papillons.

EMISSION 119 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
119.09 5min 53s	M A R I O N N E T T E S Pruneau et Rigodon s'amusent avec leurs éléphants. Ils se demandent ce qu'ils mangent. Perlin essaie de répondre à leur question. Il avoue qu'il ne sait pas tout; il consulte donc l'encyclopédie. Les garçons chantent.	S C I E N C E S Découvrir les caractéristiques des éléphants. Provoquer le désir de la recherche. S O C I O - A F F E C T I F Prendre conscience des limites de la connaissance. M U S I Q U E Mémoriser une chanson.
119.10 1min 15s	D E V I N E T T E A l'aide de questions, Passe-Carreau fait deviner aux enfants un objet caché: une brosse à dents.	L A N G A G E Entraîner à la généralisation, à l'analyse et au jugement.
119.11 1min 17s	I N S E R T Deux garçons regardent des camions en opération dans une carrière.	M A T H E M A T I Q U E S Présenter la notion de lourd et gros.
119.12 1min 38s	C O N F I D E N C E Passe-Partout nous parle de son plaisir de faire des choses qu'elle aime. Il lui semble qu'elle a toujours des choses à faire... même se reposer.	S O C I O - A F F E C T I F Valoriser auprès de l'enfant des activités sous plusieurs formes et susciter chez lui le désir de produire.

EMISSION 119 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
119.13 45s	M I S S I O N Même que 119.06.	S C I E N C E S Même que 119.06.

EMISSION NO. 120

UN GARDIEN

EMISSION 120 UN GARDIEN

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
120.01 6min 44s	M A R I O N N E T T E S Madame Coucou garde les enfants jusqu'à l'arrivée de Guillemet. Cannelle et Pruneau dorlotent le bébé. Puis Madame Coucou s'informe auprès des enfants s'ils ne connaissent pas une fille qui pourrait venir garder Cachou. Les enfants lui proposent Guillemet, mais Madame Coucou hésite parce que c'est un garçon.	S O C I O - A F F E C T I F Sensibiliser aux soins et à l'attention que requiert un bébé. Habituer l'enfant à voir accomplir certaines tâches sociales par des personnes des deux sexes.
120.02 49s	H I S T O I R E D E M E S 4 A N S On voit 2 enfantsprendre soin de leur chien. Ilsle promène, le caresse, le nourrit.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter l'enfant à être responsable de son animal.
120.03 4min 11s	F A N T A I S I S T E S Passe-Partout veut faire une sculpture. Son modèle: Passe-Montagne. Avec ses ciseaux à bois, elle commence sa sculpture. Sur film, on voit un sculpteur. Passe-Partout nous parle de ce métier. Passe-Montagne exténué, laisse tomber le ballon, enlève les roses, mange le raisin et boit le lait. Et la sculpture de Passe-Partout est perdue parmi les copeaux.	M A T H E M A T I Q U E S Favoriser la compréhension des termes: "entre" et "de chaque côté de". S O C I O - A F F E C T I F Sensibiliser l'enfant au métier de sculpteur sur bois. M O T R I C I T E Inciter à faire des jeux impliquant une relation entre un terme mathématique et des parties du corps.

EMISSION 120 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
120.04 42 s	I N S E R T Des enfants jouent dans le sable au bord de l'eau.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Inciter à créer des formes. M O T R I C I T E Exercer l'agilité des doigts.
120.05 6min 37s	C O N T E C'est l'histoire de Zoé qui aimait bien raconter des choses extraordinaires à ses amis. Mais ceux-ci ne le croyaient jamais. Il décide donc de ne plus parler et il part en barque, seul, sur la mer. Mais sur la mer, il y a une baleine. Il voudrait bien se sauver, mais elle ouvre sa bouche et l'avale. Dans la baleine, Zoé se sent bien. Il se laisse bercer il dort. Mais au bout de 3 jours, il s'ennuie.	S O C I O - A F F E C T I F Faire sentir à l'enfant qu'on ne peut pas être heureux si on interrompt la communication avec les autres. Inciter l'enfant à faire face aux difficultés de communication dans le but de maintenir des bonnes relations avec les autres.
120.06 1min 18s	M O T R I C I T E André et Passe-Montagne cherchent des poses pour les sculptures de Passe-Partout. Ils bougent et quand elle leur dit statue, ils prennent une pose. A la fin, ils s'effondrent, épuisés. Passe-Partout trouve cette pose merveilleuse et leur demande de ne plus bouger.	M O T R I C I T E Exercer la maîtrise corporelle et le sens de l'équilibre.

EMISSION 120 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
120.07 1min 16s	I N S E R T Des enfants imitent différentes positions.	M O T R I C I T E Inciter à reproduire des positions différentes avec le corps.
120.08 3min 30s	M A R I O N N E T T E S Perlin a retrouvé la tortue mécanique de Pruneau sous le siège de l'auto. Pruneau est content, embrasse son père. Il cherche ce qu'il pourrait bien lui offrir pour être gentil. Il trouve sa photo et se propose de la donner à Perlin.	S O C I O - A F F E C T I F Montrer à l'enfant qu'il peut lui aussi faire plaisir aux autres.
120.09 1min 41s	C O N F I D E N C E Passe-Partout entend ses amis se chicaner. Elle n'aime pas ça. Ça lui arrive aussi, mais elle préfère parler calmement parce qu'elle dit que la chicane n'arrange jamais les choses.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter l'enfant à réfléchir sur une action qu'il pose.
120.10 45s	M I S S I O N Des enfants jouent dans le sable sur le bord de l'eau.	M O T R I C I T E Exercer les muscles de son corps.

EMISSION NO. 121

LES FAITS

EMISSION 121 LES FAITS

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
121.01 4min 37s	M A R I O N N E T T E S Cannelle et Pruneau sont en train de dessiner. Ils veulent les mêmes crayons en même temps. C'est la chicane. Ils vont voir Perlin, ils parlent ensemble. Perlin les invite à s'expliquer un à la fois. Pruneau avoue qu'il gardait tous les crayons et Cannelle comprend qu'elle aurait pu procéder autrement. Finalement, ils retournent à leurs dessins en se comprenant.	S O C I O - A F F E C T I F Inciter l'enfant à reconnaître et à avouer ses torts et prendre sa part de responsabilité
121.02 45s	I N S E R T Un enfant observe une chenille avec une loupe.	S C I E N C E S Inciter à observer et à respecter les insectes.
121.03 1min 14s	D E V I N E T T E A l'aide de questions, Passe-Carreau fait deviner aux enfants un objet caché: un blé d'inde.	L A N G A G E Exercer à la généralisation, à l'analyse et au jugement.
121.04 58s	I N S E R T On voit des enfants casser des noix et s'amuser de leur découverte.	M O T R I C I T E Inciter à exercer sa motricité: pression et force.

EMISSION 121 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
121.05 1min 36s	M O T R I C I T E Passe-Carreau fait des gestes. Quand elle ne sait quoi choisir, elle se gratte la tête, quand elle est fâchée, elle met les mains sur ses hanches. Puis, elle refait avec l'enfant, de mémoire, ces gestes qu'elle vient d'accomplir.	M O T R I C I T E Exercer la mémoire visuelle et entraîner l'enfant à nommer les parties du corps.
121.06 1min 23s	B E A U T E V I S U E L L E Passe-Partout et des enfants assistent à la tonte d'un mouton, à la campagne.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Initier l'enfant au travail de tonte du mouton.
121.07 2min 55s	F A N T A I S I S T E S Tous les fantaisistes sont cachés sous des boîtes. Passe-Carreau demande à l'enfant s'il sait où ils se cachent. On entend un hennissement. Passe-Carreau se demande si un cheval peut entrer dans une telle boîte. On entend le cri de la poule, elle peut entrer dans la boîte. Puis Passe-Partout miaule.	M A T H E M A T I Q U E S Entraîner l'enfant à se représenter mentalement un animal de façon à pouvoir évaluer globalement sa taille. S C I E N C E S Observer la baleine. M U S I Q U E Associer le cri au nom de certains animaux.

EMISSION 121 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
121.08 1min 3s	I N S E R T Un enfant se promène à bicyclette.	M O T R I C I T E Exercer à l'équilibre.
121.09 1min 17s	J E U D E B E R N A R D Il y a quatre légumes sur la table. Passe-Carreau dit à l'enfant de bien les regarder, elle les nomme parce qu'il y en a un qui va disparaître. Elle demande à l'enfant de nommer celui qui n'est plus là.	M A T H E M A T I Q U E S Exercer à la mémoire visuelle.
121.10 3min 29s	M A R I O N N E T T E S A la garderie, on chante: "Dans la ferme à Mathurin". Puis, comme Doualé désire avoir une ferme plus tard, avec des vaches, en plus des autres animaux déjà nommés, on chante: "Dans la ferme à Doualé".	M O T R I C I T E Faire apprendre du vocabulaire relié à la notion d'espace. M U S I Q U E Faire des associations au moyen d'une chanson à onomatopées.
121.11 1min 26s	I N S E R T Sophie aime faire des spectacles.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Exercer l'imagination en créant des spectacles.

EMISSION 121 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
121.12 4min 2s	F A N T A I S I S T E S Passe-Partout est en train de lire. Passe-Montagne se tient au-dessus de son épaule. Comme ça la fatigue un peu, elle décide de lire à haute voix, et lui, va mimer l'histoire. C'est l'histoire d'un homme, un vieil homme, qui avançait en tenant une canne à la main. C'est la nuit, il voit quelque chose d'étranger. Il tire sur la corde et trouve tout au bout une étoile. Celle-ci retourne près de la lune. Et le vieil homme se change en loup.	S O C I O - A F F E C T I F Favoriser chez l'enfant l'éveil de son pouvoir de représentation. Augmenter certaines informations acquises par l'observation. Initier aux notions d'espace et de temps.
121.13 28s	I N S E R T Des enfants font des bulles avec du savon.	M O T R I C I T E Exercer les muscles de la respiration.
121.14 1min 34s	C O N F I D E N C E Passe-Partout nous parle d'une chose qu'elle déteste; c'est de la pousser à aller vite, quand il n'y a rien qui presse. Quand elle est pressée, ça l'énerve et elle se trompe. Elle préfère prendre son temps.	S O C I O - A F F E C T I F Amener l'enfant à prendre conscience qu'il possède un rythme personnel.
121.15 45s	M I S S I O N Même que 121.04.	M O T R I C I T E Même que 121.04.

EMISSION NO. 122

C'EST LE TEMPS DES FRAISES

EMISSION 122 C'EST LE TEMPS DES FRAISES

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	F A N T A I S I S T E S	S C I E N C E S
122.01 5min 18s	Passe-Carreau et Fardoche pénètrent sur la propriété d'un ami. Ils vont lui jouer un tour. Ils vont cueillir ses fruits et légumes sans qu'il le sache. Fardoche s'est déguisé et tient devant lui un bouquet de fleurs. Il se fait passer pour Ludo qui joue l'insulté parce que Passe-Carreau est "sur" sa propriété. Puis il se découvre et Passe-Carreau est bien contente que ça ne soit qu'un tour.	Observer différents modes de croissance de fruits, légumes et fleurs à certains stades de leur développement. Sensibiliser à la beauté d'un environnement paysagé.
	I N S E R T	M O T R I C I T E
122.02 55s	On voit un enfant équeuter des fraises pendant que d'autres cueillent des fraises.	Inciter à participer à des travaux quotidiens qui exercent la motricité fine.
	P H O N E T I Q U E	L A N G A G E
122.03 43s	Passe-Montagne articule une phrase en faisant des variations.	Assouplir les muscles phonateurs.
	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
122.04 5min 49s	Doualé a perdu sa clé; elle décide d'aller voir dans sa maison. Pruneau et Cannelle la trouvent en même temps... Alors c'est la chicane pour savoir qui l'a vue en premier. Les enfants prétextent que c'est à eux, ils l'on trouvée. Alors Doualé va chercher sa boîte musicale et propose à Pruneau d'y insérer la clé et de tourner. Alors on entend une musique...	Inciter l'enfant à accepter de modifier son point de vue dans certaines circonstances.

EMISSION 122 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	F A N T A I S I S T E S	M A T H E M A T I Q U E S
122.05 3min 49s	Passe-Montagne voit son ombre sur le mur. Il la teste pour savoir si elle est aussi vite que lui. L'ombre le suit toujours. Puis l'ombre de Passe-Partout apparaît sur le mur. Ensemble ils jouent à deviner ce que fait l'autre. Puis Passe-Montagne se fait petit, de plus en plus petit et ensuite plus grand jusque sur la pointe des pieds.	Familiariser l'enfant avec les concepts: allonger, raccourcir, agrandir, rapetisser. S C I E N C E S Familiariser l'enfant avec le phénomène de l'ombre.
	M O T R I C I T E	M O T R I C I T E
122.06 47s	Passe-Carreau saute comme un lapin en prenant appui sur les mains puis sur les pieds. Elle saute ainsi en avançant et en reculant.	Entraîner l'enfant à faire des bonds vers l'arrière et vers l'avant.
	I N S E R T	M O T R I C I T E
122.07 36s	On voit des enfants qui s'amusent avec leur ombre protégée sur le mur d'une maison.	Inciter l'enfant à vivre des expériences en jouant avec leur ombre.
	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
122.08 6min 27s	Ti-Brin a décidé que les enfants joueraient au baseball. Ca ne tente personne. Certains veulent jouer au ballon, d'autres à la cachette. Mais Ti-Brin refuse. Personne ne sait jouer: il explique le jeu. Puis tout le monde est déçu, le jeu est ennuyeux. Ti-Brin accepte de jouer au ballon et prend l'initiative d'aller chercher Doualé.	Inciter à prendre une part active dans l'organisation et le déroulement d'un jeu de groupe et amener l'enfant à adopter un point de vue critique et l'encourager à exprimer ce qu'il perçoit.

EMISSION 122 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	C O N F I D E N C E	S O C I O - A F F E C T I F
122.09 1min 42s	Passe-Partout se demande pourquoi il faut toujours un chef qui décide. Elle donne l'exemple de Passe-Montagne qui a décidé qu'ils s'en allaient, tous les 3, au parc. Passe-Partout n'a pas le goût que quelqu'un décide pour elle. Elle voudrait que chacun donne son opinion et qu'ensemble ils décident quoi faire.	Inciter l'enfant à réfléchir sur le rôle du chef. Donner l'occasion à chacun d'exprimer son point de vue avant de décider.
	F A N T A I S I S T E S	M U S I Q U E
122.10 33s	Les 3 fantaisistes, à tour de rôle, chantent la chanson "Timelou", de plus en plus vite en faisant des gestes.	Apprendre une chanson à caractère humoristique.
	M I S S I O N	M O T R I C I T E
122.11 45s	Des enfants glacent un gâteau.	Exercer à la motricité fine, chez l'enfant.

EMISSION NO. 123

EN AVANT LA MUSIQUE

EMISSION 123 EN AVANT LA MUSIQUE

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	F A N T A I S I S T E S	S C I E N C E S
123.01 4min 15s	Les fantaisistes trouvent un instrument de musique. Passe-Partout découvre le violon et l'archet, Passe-Carreau la guitare et Passe-Montagne le piano. Puis on réalise que ce sont 3 instruments à cordes.	Permettre à l'enfant de constater que les cordes des instruments vibrent. M U S I Q U E Familiariser l'enfant avec certains instruments à cordes.
	I N S E R T	M U S I Q U E
123.02 23s	On voit un enfant qui joue du piano.	Initier à pratiquer un instrument de musique.
	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
123.03 3min 30s	Cannelle est boudeuse: son père lui a dit de rentrer dans la maison. Perline lui demande pourquoi: Cannelle fait mine de ne pas savoir. Mais Pruneau le sait: il a failli se faire pincer les doigts parce que Cannelle a fermé la portière de l'auto. Perlin encourage Cannelle à dire à Perline ce qu'elle a sur le coeur. Cannelle retrouve Perlin, lui promet de ne plus s'occuper des portières.	Inciter à faire une démarche d'autonomie en suggérant d'exprimer à la personne impliquée, une émotion négative. Attirer l'attention sur des normes qui visent à le protéger.
	F A N T A I S I S T E S	M U S I Q U E
123.04 3min 21s	Chacun des fantaisistes trouve un instrument. Passe-Partout la flûte traversière, Passe-Carreau la clarinette et Passe-Montagne le saxophone. On découvre que ce sont des instruments à vent, parce qu'il faut souffler dedans pour faire des sons.	Familiariser avec certains instruments à vent. Exercer la discrimination auditive en associant les sons produits aux instruments préalablement entendus.

EMISSION 123 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	INSERT	MUSIQUE
123.05 33s	On voit 2 fillettes qui jouent de la flûte.	Initier l'enfant à jouer un instrument de musique.
	FANTAISISTES	MUSIQUE
123.06 4min 06s	Passe-Partout est placée derrière les instruments: les 2 autres demandent de jouer. D'abord elle joue un rythme de timbale. Passe-Montagne demande à Passe-Partout de changer de musique: elle joue du triangle. Puis Passe-Partout joue du xylophone et on apprend que ce sont des instruments à percussion.	Familiariser l'enfant avec certains instruments de percussion. Exercer la discrimination auditive quant à l'intensité et la hauteur de certains sons. MOTRICITE Inciter l'enfant à traduire avec le mouvement de son corps, la démarche d'un animal inspirée par les sons entendus.
	PORTE-OREILLES	LANGAGE
123.07 13s	Porte -Oreilles entend quelqu'un qui chante. "Je me demande si c'est la voix de Pruneau ou la voix de Cannelle. Le sais-tu toi?	Apprendre à reconnaître les voix.
	MARIONNETTES	SOCIO-AFFECTIF
123.08 4min 47s	On est arrivé à la campagne. Les enfants veulent jouer au badmington mais doivent poser le filet. Ils demandent au grand-père de les aider. Celui-ci n'est pas prêt. Alors Rigodon propose d'aller jouer à la cachette dans le foin. Mais grand-père dit qu'ils devraient se changer avant. Ils n'ont pas le goût. Alors Cannelle propose d'aller se baigner.	Soutenir chez l'enfant la confiance et l'estime de soi . Faire comprendre qu'il faut parfois attendre et différer un plaisir.

EMISSION 123 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	I N S E R T	S O C I O - A F F E C T I F
123.09 43s	Des enfants jouent pieds nus sur le bord de la mer.	Faire sentir le plaisir de jouer pieds nus.
	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
123.10 3min 40s	Grand-papa Bi installe son hamac et le filet de badmington et après les enfants iront se baigner contents. Ils chantent une chanson sur l'été.	Soutenir chez l'enfant la confiance et l'estime de soi. Faire comprendre qu'il faut parfois attendre et différer un plaisir. M U S I Q U E Apprendre une chanson.
	C O N F I D E N C E	S O C I O - A F F E C T I F
123.11 1min 15s	Passe-Partout a le goût de tout faire en même temps aujourd'hui. Elle ne sait pas quoi choisir. Elle sait que si elle fait de la bicyclette, elle ne pourra ni jouer au ballon, ni aller se baigner. Bref, elle doit choisir et le reste ce ne sera que partie remise.	Faire sentir à l'enfant qu'il est possible de différer un plaisir sans se sentir lésé, dans la mesure où l'on arrive d'abord à établir ses priorités de façon éclairée.
	M I S S I O N	M O T R I C I T E
123.12 45s	Un enfant se promène en bicyclette sur le trottoir.	Inciter à faire des exercices qui raffinent la coordination musculaire.

EMISSION NO. 124

LE ZOO

EMISSION 124 LE ZOO

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	MARIONNETTES	SOCIO-AFFECTIF
124.01 5min 28s	Mélodie est en train de faire des animaux avec des cure -pipes. Canelle lui demande de venir décorer avec elle ses bonshommes. Mélodie accepte. Mais ça ne lui tente pas vraiment. Alors elle va voir Carmine et lui explique son sentiment. Carmine lui suggère de le dire à Cannelle; elle va peut-être comprendre.	Inciter l'enfant à identifier et à donner suite à son désir au risque même de déplaire à l'autre. Inciter l'enfant à accomplir lui-même une démarche sociale qui le concerne.
	HISTOIRE DE MES 4 ANS	SOCIO-AFFECTIF
124.02 58s	On voit 3 filles qui observent des sauterelles.	Apprendre à manipuler des insectes sans avoir peur.
	FANTAISISTES	SCIENCES
124.03 7min 18s	André et Passe-Partout sont au zoo. Ils visitent les animaux. Passe-Partout imite la démarche d'un manchot, André, les allures du gorille, du singe.	Informer l'enfant sur l'aspect physique, les attitudes et le comportement de certains animaux. Permettre l'observation de certains aspects du mode de vie des animaux.
	INSERT	MOTRICITE
124.04 55s	On voit des enfants sauter dans une piscine et nager.	Exercer les muscles du corps.

EMISSION 124 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	D E V I N E T T E S	L A N G A G E
124.05 1min 15s	A l'aide de questions, Passe-Carreau fait deviner un objet caché: une tortue.	Exercer à la généralisation, à l'analyse et au jugement.
	B E A U T E V I S U E L L E	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S
124.06 56s	On voit des champs à la campagne, des montagnes, des fleurs, oiseaux qui volent... sur une belle musique.	Apprendre à admirer la nature.
	M A R I O N N E T T E S	S O C I O - A F F E C T I F
124.07 5min 35s	L'été est arrivé et les vacances commencent. Cannelle est déçue parce que Mélodie s'en va passer l'été chez son père, à la campagne. Doualé va s'ennuyer de Carmine... il n'y aura plus d'Alakazou à la télévision... Mais Ti-Brin, lui, est content des vacances. Il leur propose de former un club.	Soutenir chez l'enfant son désir d'être actif et lui suggérer certaines activités. M U S I Q U E Apprendre une chanson à caractère incitatif.
	I N S E R T	S O C I O - A F F E C T I F
124.08 1min 12s	Des enfants jouent au jeu de l'élastique.	Inciter les enfants aux jeux de groupe. M O T R I C I T E Exercer les muscles des jambes.

EMISSION 124 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
	H I S T O I R E E N 3 I M A G E S	L A N G A G E
124.09 1min	Il était une fois un canard qui voulait se baigner; il ne savait pas nager. Alors, il s'est trouvé une bouée et il a pu se baigner.	Exercer les enfants à la narration.
	C O N F I D E N C E	S O C I O - A F F E C T I F
124.10 1min 46s	Passe-Partout raconte que quelquefois elle dit oui à des amis alors qu'elle voudrait dire non. L'autre jour, elle faisait un casse-tête et des amis lui ont demandé de venir jouer avec eux. Finalement, elle leur a expliqué et ils ont très bien compris.	Confirmer à l'enfant son droit de respecter ses désirs, de choisir et de dire non dans certaines circonstances.
	M I S S I O N	S O C I O - A F F E C T I F
124.11 45s	Même que 124.08	Même que 124.08 M O T R I C I T E Même que 124.08

EMISSION NO. 125

AU REVOIR :

EMISSION 125 AU REVOIR

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
125.01 4min 19s	M A R I O N N E T T E S Comme l'été est arrivé, Alakazou ne viendra plus à la télévision. Il reviendra avec l'automne. Mais il a un bon truc pour se souvenir des Poussinots. Il ferme les yeux, se concentre et les voit dans sa tête. Les enfants réalisent qu'en pensant bien à Alakazou, ils le voient dans leurs têtes. Puis Alakazou fait ses adieux en plusieurs langues.	S O C I O - A F F E C T I F Sensibiliser l'enfant au fait qu'au moment du départ on se salue. Sensibiliser l'enfant au fait que le souvenir peut se substituer à la présence.
125.02 31s	I N S E R T Des enfants s'amusent à passer dans des cylindres dans un parc.	M O T R I C I T E Inciter à exercer sa motricité globale.
125.03 2min 31s	Z I G Z A G P E R D U On voit Zig Zag rencontrer ses parents. D'abord, il n'y croit pas. Puis ses parents lui montrent qu'ils sont semblables. Zig Zag est heureux.	L A N G A G E Comparer par ressemblance et différence.
125.04 3min 18s	F A N T A I S I S T E S On est à l'extérieur, occupé à alimenter un feu, à éplucher du maïs... Fardoche chante une chanson. Puis Grand-mère raconte une histoire: un tour qu'elle a joué à un roi. Elle a remplacé sa couronne par un bonnet d'âne. Et on lui redemande de chanter sa chanson.	S O C I O - A F F E C T I F Faire participer l'enfant à la joie de vivre et à l'amitié exprimées par les principaux personnages de la série.

EMISSION 125 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
125.05 1min 5s	B E A U T E V I S U E L L E Passe-Partout, deux enfants ainsi qu'un adulte se promènent dans un champ. Ils ramassent des fleurs, marchent, courent... On entend la chanson de l'été.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Apprendre aux enfants à admirer les beautés de la nature.
125.06 1min 10s	I N S E R T On voit deux enfants faire des colliers de fleurs.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Apprendre à fabriquer des objets décoratifs simples.
125.07 3min 31s	F A N T A I S I S T E S Tout le monde est dehors. On rit, on s'amuse. Grand-mère raconte qu'elle a vu un jeune chevreuil. Fardoche en profite pour jouer un tour à Passe-Montagne. Puis on chante la chanson de l'arc-en-ciel ensemble. Et Fardoche s'aperçoit finalement qu'il porte une casquette avec des oreilles d'âne.	S O C I O - A F F E C T I F Faire participer l'enfant à la joie de vivre et à l'amitié exprimées par les principaux personnages de la série.
125.08 1min 3s	I N S E R T On voit des enfants et une adulte s'en aller à la pêche.	S C I E N C E S Initier à la technique de la pêche.

EMISSION 125 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
125.09 1min 27s	P H O N E T I Q U E Passe-Montagne, Passe-Partout et Passe-Carreau font leurs adieux aux enfants. A tour de rôle, Passe-Partout et Passe-Carreau vont demander à Passe-Montagne de dire "Au revoir" dans différentes langues.	L A N G A G E Familiariser l'enfant avec certaines sonorités de quelques langues étrangères.
125.10 5min 27s	M A R I O N N E T T E S C'est aujourd'hui la fête des enfants. Ils ont 5 ans. Ce sont des jumeaux. Avec les parents, ils parlent de leur naissance, se font bercer. On leur annonce leur cadeau: demain ils seront rois et maîtres dans la maison. Puis Grand-père Bi arrive et offre aux enfants 2 balançoires qu'il a lui-même construites. Et on allume les chandelles.	S O C I O - A F F E C T I F Sensibiliser l'enfant au fait qu'à chaque fois que c'est notre anniversaire, notre âge augmente.
125.11 43s	I N S E R T Des enfants en pyjama regardent un feu de camp.	A R T S V I S U E L S et P L A S T I Q U E S Observer le mystère du feu.

EMISSION 125 (suite)

SEQUENCE/ DUREE	SITUATIONS	DOMAINES DE DEVELOPPEMENT ET OBJECTIFS
125.12 1min 3s	C O N F I D E N C E Passe-Partout rappelle à l'enfant qu'ils se sont racontés souvent des choses tristes ou gaies. Elle lui dit que ça lui faisait du bien de se livrer comme ça à l'enfant. Elle lui dit qu'elle n'oubliera jamais ses amis et qu'elle les aime beaucoup.	S O C I O - A F F E C T I F Sensibiliser au besoin d'exprimer ce qu'on ressent. Sensibiliser l'enfant quant à l'importance de créer des liens affectifs et de les maintenir.
125.13 41s	F A N T A I S I S T E S On entend la chanson-thème et l'on voit ensemble marionnettes et fantaisistes qui l'animent.	M U S I Q U E Réentendre la chanson thème de l'émission.
125.14 45s	M I S S I O N Même que 125.02.	M O T R I C I T E Même que 125.02.

Achevé d'imprimer à
Québec en mai 1981, sur
les presses du Service des impressions en régie
du Ministère des Communications
du Québec

Éditeur officiel
du Québec
**Service des
impressions
en régie**

Mai 1980

EDUQ 8270848 C

Gouvernement du Québec
Ministère de l'Éducation
Direction générale des réseaux

Mai 1980

51-365.0

EDUQ 8270848 C

DOSSIER: "MILIEU ECONOMIQUEMENT FAIBLE"

PASSE-PARTOUT

INDEX DES SUJETS TRAITES PAR
DOMAINE DANS LES 125 EMISSIONS

Direction générale des réseaux

Juin 1980

Dépôt légal: deuxième trimestre 1980
Bibliothèque nationale du Québec
ISBN 2-550-01133-3

P R E S E N T A T I O N

Dans le but de faciliter la localisation des thèmes traités dans les émissions de la série Passe-partout, et de favoriser l'utilisation du document (2 tomes) "Description des contenus et objectifs des 125 émissions", nous avons préparé cet index.

Ainsi, avec le premier document, l'utilisateur pourra connaître l'ensemble des contenus des émissions; avec l'index, il pourra repérer plus précisément les sujets qui l'intéressent et avec la grille de diffusion des émissions préparée par le Service général des moyens d'enseignement , il pourra en planifier le visionnement.

La classification a d'abord été faite en fonction des 7 domaines d'apprentissage privilégiés. Ensuite, en rapport avec chacun de ces domaines, les sujets apparaissent d'une part par ordre alphabétique et d'autre part par ordre numérique selon les émissions et la place qu'ils occupent dans les émissions. (ex.: 3.10 - 3 indique qu'il s'agit de l'émission numéro 3 et 10 indique qu'il s'agit de la 10e séquence de cette émission).

Un même sujet peut être classé dans 2 domaines différents selon le traitement fait et les objectifs visés: par exemple, le thème "animaux" se retrouve dans le domaine socio-affectif (relation affective) et dans le domaine des sciences (morphologie, habitudes, etc.).

Les chansons, contes et comptines n'ont pas été classés selon les sujets traités mais sous l'appellation: chanson, conte ou comptine; il faut alors se référer à la description des contenus pour en connaître les thèmes.

Certains sujets qui présentent des similitudes ont été regroupés pour éviter des subdivisions trop nombreuses, ex.: découpage-pliage, colère-agressivité, poids-mesure, etc.

Il est à noter que cet index ne peut d'aucune manière, être considéré comme étant une analyse de contenu. Il s'agit bien d'un répertoire indicatif des principaux thèmes abordés à travers les 125 émissions.

I- DOMAINE DES ARTS PLASTIQUES

ARTISAN-ARTISTE: 3.10 - 15.08 - 32.03 - 52.03 - 52.07 - 57.07 - 65.08 - 70.07 - 75.11 - 83.04 - 84.10 - 84.11 - 98.12 - 101.10 - 120.03.

ASSEMBLAGE: 6.15 - 7.13 - 8.15 - 41.08 - 41.09 - 58.11.

BRICOLAGE: 16.07 - 20.04 - 20.14 - 26.16 - 29.08 - 29.10 - 32.01 - 32.12 - 33.09 - 33.11 - 37.04 - 37.07 - 43.08 - 43.11 - 45.05 - 50.02 - 66.04 - 71.04 - 82.11 - 83.09 - 98.05 - 99.02 - 103.05 - 115.12 - 116.05 - 119.08.

DECORATION: 1.08 - 16.01 - 37.10 - 38.06 - 38.14 - 39.02 - 41.15 - 58.08 - 62.06 - 86.05 - 103.04 - 125.06.

DECOUPAGE ET PLIAGE: 9.15 - 21.13 - 25.10 - 58.06 - 58.11 - 83.05.

1- DOMAINE DES ARTS PLASTIQUES

DEGUISEMENT-SPECTACLE: 12.14 - 46.14 - 48.01 - 48.02 - 57.11 - 80.05 - 116.01 - 119.02 - 121.11.

DESSIN-PEINTURE: 1.15 - 6.09 - 21.13 - 25.09 - 27.11 - 31.02 - 59.11 - 60.12 - 75.05 - 81.04 - 104.07 - 107.11 - 108.01.

IMPRESSION: 24.04 - 24.06 - 24.15 - 53.01 - 53.06 - 53.07 - 66.07 - 116.08.

MANIPULATION ET MODELAGE: 3.14 - 4.12 - 5.15 - 10.11 - 30.06 - 30.10 - 55.02 - 61.04 - 61.07 - 61.08 - 63.16 - 68.12 - 80.13 - 87.11 - 95.02 - 109.08 - 120.04.

MOBILE: 5.03 - 45.08 - 55.01.

I- DOMAINE DES ARTS PLASTIQUES

NATURE: 11.12 - 28.11 - 29.04 - 56.11 - 60.10 -
63.02 - 70.04 - 73.02 - 73.04 - 73.10 -
75.15 - 76.10 - 78.09 - 79.09 - 80.02 -
90.04 - 94.02 - 98.10 - 106.12 - 108.07 -
118.09 - 124.06 - 125.05 - 125.11.

SCULPTURE: 8.02 - 102.04.

II- DOMAINE DU LANGAGE

ANALYSE-JUGEMENT (devinette):

2.08 - 5.10 - 7.02 - 13.10 - 14.15 -
15.05 - 18.04 - 26.03 - 34.10 - 36.09 -
42.11 - 48.08 - 50.11 - 53.12 - 56.02 -
57.10 - 63.11 - 67.04 - 70.12 - 97.09 -
100.03 - 107.09 - 111.05 - 112.05 - 115.04 -
119.10 - 121.03 - 124.05.

INTONATION:

7.11 - 9.03 - 13.06 - 15.11 - 21.07 -
24.02 - 25.12 - 31.05 - 34.07 - 48.12 -
54.08 - 62.10 - 69.10 - 70.05 - 70.14 -
78.05 - 81.06 - 85.04 - 109.09 - 118.06 -
123.07.

LECTURE (initiation)

1.02 - 2.05 - 3.02 - 3.12 - 4.05 -
5.07 - 6.03 - 7.06 - 8.01 - 9.05 -
10.05 - 10.08 - 11.06 - 11.11 - 12.06 -
17.10 - 19.10 - 22.02 - 22.03 - 22.09 -
23.02 - 23.10 - 24.05 - 24.10 - 25.02 -
26.05 - 27.02 - 28.02 - 28.06 - 30.04 -
31.07 - 32.06 - 36.17 - 60.03 - 60.06 -
62.09 - 63.06 - 63.12 - 64.06 - 65.03 -
66.05 - 84.02 - 97.06 - 102.06 - 104.14 -
105.07 - 106.06 - 106.15 - 107.03 - 109.05 -
110.08 - 113.02 - 118.11.

II- DOMAINE DU LANGAGE

LOGIQUE:

2.10 - 9.07 - 11.05 - 56.03 - 66.02 -
69.07 - 84.09 - 86.10 - 88.05 - 95.08 -
98.09 - 99.07 - 103.08 - 104.08 - 106.13 -
109.12 - 110.03 - 119.07 - 125.03.

MUSCLES PHONATEURS:

10.14 - 31.05 - 36.05 - 37.08 - 44.02 -
51.04 - 80.07 - 81.06 - 84.09 - 90.12 -
93.06 - 98.06 - 106.13 - 109.12 - 122.03.

NARRATION (initiation):

1.09 - 4.02 - 8.11 - 10.03 - 11.08 -
14.07 - 20.05 - 21.08 - 26.11 - 32.11 -
35.09 - 38.09 - 41.10 - 46.09 - 51.09 -
53.03 - 56.04 - 60.09 - 67.11 - 72.11 -
75.13 - 80.09 - 83.10 - 84.05 - 86.03 -
90.06 - 94.06 - 97.04 - 102.06 - 106.07 -
111.10 - 113.05 - 117.04 - 124.09.

PHONEMES:

"B" 17.03 - 69.11.
"CH" 59.02 - 64.05 - 89.09 - 119.04.
"F" 106.10.
"G" 112.06.
"GL" 56.08 - 83.06 - 116.09.
"IEN" 99.09.
"J" 115.03.
"L" 64.05 - 104.04.
"Mi Di Ki" 55.11.
"O" 6.06.

II- DOMAINE DU LANGAGE

PHONEMES (suite):

"p"	1.06	-	6.13	-	12.03	-	19.11	-
	79.07	-	113.10.					
"PR"	47.02.							
"R"	107.07.							
"S"	50.09	-	87.08	-	106.10.			
"T"	19.11	-	63.05	-	113.10.			

SONS:

4.10	-	14.13	-	26.02	-	28.07	-	40.03 -
48.09	-	54.02	-	78.04	-	102.01	-	125.09.

III- DOMAINE DES MATHEMATIQUES

ASSOCIATION: 24.04 - 69.01 - 95.05 - 95.07 - 100.01 - 100.08 - 116.12.

CLASSIFICATION: 9.12 - 21.11 - 32.16 - 60.11 - 67.10.

COMPARAISON: 3.01 - 6.01 - 11.04 - 13.04 - 19.01 - 31.01 - 36.02 - 59.07 - 69.05 - 75.06 - 75.09 - 82.06 - 96.03 - 112.04 - 113.11 - 115.10 - 120.03.

CORRESPONDANCE: 9.02 - 85.08 - 111.09.

ENSEMBLE: 4.11 - 24.12 - 25.03 - 26.13 - 27.01 - 27.03 - 40.09 - 61.01 - 76.07 - 114.01.

GEOMETRIE 17.01 - 17.02 - 17.07 - 17.09 - 45.02 - 45.07 - 62.03 - 62.08 - 70.01 - 74.09 - 87.04 - 114.05 - 115.09.

III- DOMAINE DES MATHEMATIQUES

NOMBRE

1.01 - 1.10 - 5.14 - 9.01 - 12.10 -
14.09 - 25.01 - 25.05 - 33.06 - 35.03 -
35.04 - 40.14 - 40.15 - 43.11 - 43.12 -
45.06 - 56.09 - 57.05 - 57.06 - 59.09 -
61.09 - 78.03 - 84.13 - 89.07 - 99.03 -
109.05 - 114.03 - 121.09.

OPERATION:

28.03 - 28.09 - 59.04.

PAIRAGE:

2.03 - 2.09 - 2.11 - 4.11 - 7.05 -
102.02.

POIDS ET MESURE:

2.09 - 48.01 - 60.01 - 60.02 - 63.01 -
75.06 - 75.08 - 75.09 - 83.03 - 107.12 -
113.12 - 117.07 - 119.01 - 121.07 - 122.05.

QUANTITE:

7.01 - 7.09 - 9.01 - 9.04 - 9.11 -
11.07 - 22.01 - 63.10.

SERIATION:

22.05 - 23.11 - 24.13.

IV- DOMAINE DE LA MOTRICITE

COORDINATION:

1.13 - 1.15 - 2.06 - 2.14 - 4.04 -
11.01 - 12.04 - 21.04 - 21.06 - 22.07 -
22.14 - 23.07 - 23.14 - 25.06 - 27.07 -
32.15 - 58.05 - 61.09 - 62.04 - 63.01 -
76.04 - 84.08 - 91.02 - 101.07 - 102.07 -
106.17 - 111.11 - 113.08 - 123.12.

DETENTE:

4.03 - 6.11 - 29.03 - 57.12 - 82.02 -
87.10.

DEXTERITE:

24.11 - 26.13 - 28.03 - 45.04 - 63.09 -
69.02 - 77.12 - 97.10 - 97.12 - 98.05 -
99.05 - 103.06 - 108.06 - 116.10 - 120.04 -
121.04 - 122.02 - 122.11.

EQUILIBRE:

3.04 - 6.04 - 7.04 - 8.02 - 10.02 -
14.11 - 26.10 - 28.13 - 32.09 - 32.19 -
35.08 - 37.12 - 50.05 - 62.12 - 72.07 -
75.07 - 77.04 - 80.06 - 82.03 - 84.08 -
99.06 - 118.07 - 120.06 - 121.08.

ESPACE (notion)

48.11 - 87.01 - 91.09 - 112.03 - 112.08 -
114.12 - 119.03 - 121.10.

IV- DOMAINE DE LA MOTRICITE

IMITATION ET MIME:

3.03 - 6.07 - 8.07 - 11.04 - 11.09 -
12.11 - 20.08 - 21.07 - 26.06 - 26.07 -
26.10 - 30.08 - 36.03 - 43.06 - 58.04 -
60.01 - 68.02 - 78.08 - 31.05 - 96.04 -
98.11 - 108.08 - 120.03 - 120.07.

LATERALITE:

19.06 - 49.03 - 51.05 - 71.06 - 105.10.

MOUVEMENT-JEUX-SPORT:

7.10 - 7.12 - 9.13 - 10.01 - 11.15 -
12.02 - 12.09 - 13.14 - 16.08 - 18.14 -
20.07 - 23.06 - 28.09 - 31.12 - 42.14 -
45.04 - 48.03 - 54.09 - 61.11 - 63.13 -
64.07 - 64.12 - 65.12 - 66.12 - 67.02 -
67.13 - 69.08 - 70.10 - 73.13 - 79.11 -
86.07 - 88.09 - 89.06 - 99.03 - 99.04 -
102.07 - 107.06 - 109.02 - 109.06 - 115.05 -
116.06 - 117.05 - 117.07 - 122.06 - 123.06 -
125.02.

IV- DOMAINE DE LA MOTRICITE

MUSCULATURE: 15.03 - 16.04 - 46.05 - 54.04 - 54.05 - 54.10 - 56.14 - 57.04 - 67.08 - 89.04 - 93.09 - 110.02 - 112.10 - 113.07 - 124.04 - 124.08.

ORIENTATION (sens) 35.05 - 36.03 - 76.02 - 87.07 - 100.06 - 100.07 - 100.11.

RESPIRATION: 9.10 - 32.17 - 114.10 - 121.13.

SCHEMA CORPOREL: 1.04 - 2.03 - 49.02 - 52.01 - 52.02 - 57.08 - 61.08 - 62.03 - 75.10 - 87.04 - 100.05 - 104.06 - 106.14 - 106.16 - 121.05.

V- DOMAINE DE LA MUSIQUE

BRUIT: 36.08 - 49.06 - 57.01 - 66.03 - 78.08 - 117.01 - 118.12 - 121.07.

CHANSON:* 3.03 - 4.01 - 4.06 - 5.12 - 6.09 - 9.08 - 10.12 - 11.01 - 12.11 - 14.10 - 17.08 - 17.09 - 18.05 - 18.07 - 19.01 - 20.08 - 20.12 - 22.13 - 24.07 - 25.04 - 25.06 - 25.11 - 27.05 - 28.08 - 28.12 - 29.09 - 30.05 - 31.01 - 31.09 - 33.06 - 33.10 - 34.12 - 35.02 - 35.11 - 35.13 - 38.03 - 39.11 - 40.04 - 40.06 - 40.15 - 42.06 - 42.12 - 46.03 - 47.05 - 48.05 - 48.11 - 50.06 - 56.10 - 57.03 - 58.06 - 58.08 - 59.01 - 59.04 - 59.10 - 60.11 - 61.01 - 62.03 - 63.03 - 63.07 - 64.09 - 64.10 - 67.09 - 68.01 - 69.08 - 70.13 - 71.02 - 71.08 - 72.04 - 73.09 - 74.12 - 75.06 - 76.04 - 77.05 - 77.08 - 78.02 - 79.06 - 80.08 - 81.05 - 83.03 - 83.05 - 85.01 - 86.07 - 86.08 - 87.01 - 87.04 - 88.01 - 89.03 - 91.01 - 91.05 - 92.09 - 94.03 - 96.04 - 97.07 - 100.01 - 100.07 - 101.07 - 101.09 - 101.11 - 102.02 - 103.07 - 104.06 - 104.12 - 106.16 - 107.02 - 107.04 - 107.08 - 111.08 - 111.11 - 112.04 - 113.01 - 113.08 - 114.09 - 116.06 - 116.07 - 118.08 - 119.01 - 119.09 - 121.10 - 122.10 - 123.10 - 124.07 - 125.13.

* voir "Description des contenus et objectifs des 125 émissions".

V- DOMAINE DE LA MUSIQUE

COMPTINE:* 2.03 - 2.09 - 3.09 - 5.04 - 5.14 - 7.05 - 7.09 - 9.12 - 11.04 - 12.12 - 13.04 - 21.01 - 26.01 - 26.06 - 28.04 - 29.06 - 37.06 - 39.09 - 44.04 - 44.10 - 47.01 - 48.10 - 50.07 - 60.08 - 64.01 - 66.06 - 70.08 - 72.06 - 74.08 - 80.10 - 81.03 - 85.06 - 85.07 - 85.09 - 85.11 - 89.07 - 100.09 - 103.09 - 103.11 - 105.10 - 106.14 - 109.10 - 110.07 - 111.09 - 112.01 - 112.08.

DANSE: 6.05 - 67.02 - 104.06.

INSTRUMENT: 10.06 - 32.12 - 38.07 - 38.10 - 65.01 - 115.05 - 116.04 - 123.01 - 123.02 - 123.04 - 123.05 - 123.06.

MELODIE: 28.01 - 39.03 - 67.02 - 69.09.

* voir "Description des contenus et objectifs des 125 émissions".

V- DOMAINE DE LA MUSIQUE

RYTHME:

1.04 - 1.05 - 18.01 - 22.07 - 23.01 -
32.13 - 32.14 - 40.10 - 47.07 - 63.13 -
64.07 - 65.02 - 81.01 - 82.08 - 82.09 -
108.10 - 109.06 - 116.02.

SON:

6.04 - 8.14 - 51.01 - 58.03 - 58.09 -
70.01 - 70.02 - 70.06 - 79.08 - 82.07 -
84.12 - 91.09 - 100.02 - 115.06 - 123.04.

TONALITE:

2.03 - 4.01 - 16.03 - 27.10 - 35.14 -
41.07 - 42.04 - 63.04 - 63.08 - 80.05.

VI- DOMAINE DES SCIENCES

AIR-EAU-FEU-TERRE:

9.10 - 10.16 - 14.02 - 14.12 - 18.05 -
20.03 - 20.13 - 23.06 - 34.01 - 34.08 -
37.09 - 42.01 - 42.02 - 42.07 - 63.07 -
69.06 - 72.06 - 77.11 - 78.12 - 86.06 -
90.01 - 90.02 - 90.09 - 90.13 - 96.02 -
96.06 - 107.01 - 107.14.

ALIMENTS:

13.01 - 13.02 - 13.04 - 13.13 - 16.01 -
16.06 - 19.09 - 23.01 - 23.05 - 33.05 -
33.06 - 42.09 - 59.04 - 59.10 - 64.02 -
67.07 - 74.01 - 74.06 - 74.10 - 77.03 -
77.05 - 77.09 - 77.10 - 77.12 - 79.10 -
80.11 - 93.03 - 93.05 - 97.05 - 99.01 -
101.05 - 101.07 - 101.13 - 107.12 - 108.02 -
108.05 - 111.13 - 122.01.

ANIMAUX:

1.12 - 3.03 - 4.06 - 4.09 - 5.04 -
6.14 - 7.03 - 10.09 - 10.12 - 12.04 -
14.03 - 14.04 - 14.05 - 18.10 - 19.03 -
20.10 - 23.09 - 25.04 - 26.01 - 26.04 -
26.06 - 28.04 - 31.01 - 31.04 - 33.03 -
35.13 - 37.05 - 37.13 - 40.08 - 40.13 -
48.06 - 53.04 - 54.07 - 55.10 - 58.08 -
59.08 - 61.01 - 64.08 - 68.03 - 69.10 -
70.04 - 79.02 - 79.03 - 79.06 - 79.09 -
81.02 - 81.03 - 81.05 - 82.04 - 83.07 -
84.01 - 85.01 - 86.12 - 87.02 - 87.06 -
94.07 - 94.08 - 102.03 - 102.09 - 102.10 -

VI- DOMAINE DES SCIENCES

ANIMAUX (Suite) 103.02 - 103.10 - 104.13 - 105.06 - 107.05 - 108.04 - 108.07 - 108.11 - 109.07 - 109.11 - 111.01 - 111.02 - 114.02 - 114.06 - 117.05 - 118.09 - 119.08 - 119.09 - 121.02 - 121.06 - 121.07 - 124.03.

CAMPAGNE-VILLE: 5.02 - 76.01 - 76.05 - 76.06 - 88.01 - 122.01.

CAUSE A EFFET: 10.04 - 33.07 - 38.01 - 60.11 - 78.01 - 82.03 - 95.01 - 111.04.

HABITATION: 30.01 - 30.05 - 36.01.

HYGIENE: 18.02 - 18.08 - 18.11 - 22.02 - 22.04 - 22.11 - 26.12 - 32.08 - 47.10 - 50.01 - 80.01 - 104.16.

VI- DOMAINE DES SCIENCES

INSTRUMENTS-METIERS: 22.01 - 24.04 - 34.06 - 37.03 - 37.06 - 37.07 - 40.04 - 40.08 - 46.06 - 47.08 - 52.03 - 53.04 - 56.01 - 61.06 - 65.05 - 66.01 - 68.10 - 74.01 - 74.06 - 75.02 - 75.06 - 79.14 - 84.03 - 87.02 - 88.06 - 96.07 - 104.01 - 104.09 - 104.12 - 106.03 - 106.04 - 106.05 - 110.06 - 111.06 - 111.08 - 113.06 - 119.01.

LIVRES: 44.06 - 44.07 - 44.08 - 44.09 - 47.03 - 52.04.

MONNAIE: 15.06 - 19.08 - 55.09.

NATURE: 11.10 - 11.12 - 11.14 - 17.08 - 18.05 - 29.06 - 31.03 - 31.04 - 35.07 - 71.01 - 77.01 - 78.06 - 79.08 - 91.01 - 91.11 - 101.03 - 105.03 - 105.11 - 105.12.

PAPIER: 41.01 - 41.03 - 41.04 - 41.05 - 41.08.

VI- DOMAINE DES SCIENCES

PHENOMENES PHYSIQUES:

11.13 - 15.01 - 15.02 - 20.01 - 21.03 -
25.13 - 25.16 - 44.01 - 44.04 - 44.05 -
56.06 - 56.11 - 56.12 - 70.08 - 70.09 -
71.06 - 71.07 - 89.07 - 89.08 - 91.03 -
91.06 - 91.07 - 93.07 - 108.05 - 114.10 -
122.05 - 122.07 123.01.

PLANTES:

2.01 - 2.02 - 2.04 - 5.05 - 7.01 -
8.10 - 11.03 - 19 01 - 29.07 - 39.09 -
40.08 - 74.01 - 74.05 - 79.05 - 103.11 -
112.01 - 113.01.

SAISONS:

33.01 - 33.02 - 59.08 - 61.02 - 67.01 -
67.09 - 102.01 - 105.01 - 105.03 - 108.01.

SANTE:

22.02 - 22.04 - 22.11 - 37.01 - 43.09 -
43.10 - 46.01 - 46.03 - 46.08 - 46.10 -
46.11 - 47.10 - 53.11 - 54.01 - 54.10 -
54.13 - 54.14 - 55.08 - 57.03 - 61.05 -
63.10 - 70.11 - 72.03 - 72.05 - 72.13 -
78.09.

VI- DOMAINE DES SCIENCES

SENS: 12.13 - 13.08 - 16.05 - 18.01 - 18.03 - 18.06 - 18.07 - 18.11 - 18.12 - 18.13 - 34.11 - 35.12 - 36.11 - 39.06 - 39.10 - 39.12 - 40.01 - 40.02 - 42.02 - 42.08 - 43.05 - 46.07.

SPORT: 19.07 - 49.05 - 49.07 - 55.10 - 117.05 - 125.08.

TEMPS: 31.08 - 31.09 - 31.11 - 53.09 - 67.09 - 89.03 - 98.11 - 104.13.

TEXTURE: 6.12 - 48.01 - 48.07 - 51.10 - 53.10 - 65.04 - 77.07 - 81.10.

TRANSPORT: 1.10 - 8.06 - 13.07 - 29.01 - 36.12 - 36.16 - 66.06 - 78.08 - 92.04 - 92.08 - 110.09.

VI- DOMAINE DES SCIENCES

VIE: 41.06 - 41.11 - 41.12 - 41.13 - 41.14 -
56.05 - 56.10 - 59.10 - 71.08 - 72.03 -
72.08 - 79.04 - 86.06 - 86.08 - 103.01 -
116.11 - 118.03.

VII- DOMAINE DU SOCIO-AFFECTIF

AMBIVALENCE (sentiment): 1.14 - 17.11 - 24.14 - 35.10 .

AMITIE : 3.01 - 4.09 - 9.14 - 10.04 - 14.14 - 15.03 - 21.12 - 51.12 - 59.04 - 59.06 - 62.01 - 65.04 - 71.09 - 78.01 - 84.12 - 100.02 - 125.04 - 125.07 - 125.12.

ANIMAUX (relation): 31.10 - 31.13 - 48.05 - 48.06 - 61.01 - 64.08 - 73.06 - 77.02 - 81.13 - 84.01 - 85.02 - 87.05 - 87.06 - 90.07 - 98.07 - 101.12 - 102.09 - 102.12 - 105.09 - 120.01.

AUTOMONIE: 7.08 - 8.13 - 15.04 - 23.04 - 27.04 - 29.06 - 30.02 - 33.04 - 33.10 - 36.14 - 43.07 - 47.04 - 55.04 - 56.07 - 60.05 - 60.08 - 61.02 - 65.06 - 67.05 - 68.06 - 76.02 - 80.03 - 106.01 - 113.04 - 123.03.

CIVISME: 8.03 - 22.07 - 32.02 - 49.11 - 66.01 - 67.10 - 88.03 - 88.06 - 93.08 - 105.02 - 117.01 - 125.01.

VII- DOMAINE DU SOCIO-AFFECTIF

COLERE-AGRESSIVITE:

10.15 - 34.04 - 45.03 - 49.09 - 69.09 -
82.10 - 106.11 - 115.07.

CONFIANCE EN SOI:

1.03 - 2.06 - 2.13 - 3.08 - 7.07 -
8.05 - 14.08 - 29.02 - 51.07 - 57.09 -
63.14 - 66.10 - 81.09 - 84.07 - 86.04 -
89.10 - 92.02 - 96.08 - 98.08 - 99.10 -
100.04 - 103.03 - 118.10 - 123.10.

CONTE: *

3.05 - 8.04 - 8.12 - 16.09 - 20.09 -
22.10 - 25.08 - 30.07 - 33.08 - 37.11 -
39.01 - 42.05 - 45.06 - 52.06 - 58.07 -
62.05 - 65.07 - 71.03 - 76.03 - 77.06 -
91.04 - 92.05 - 96.03 - 105.05 - 108.03 -
115.02 - 120.05 - 121.12.

COMMUNICATION:

3.09 - 3.13 - 20.06 - 24.09 - 26.14 -
33.12 - 36.04 - 39.05 - 41.06 - 41.11 -
43.08 - 51.06 - 65.01 - 65.10 - 68.01 -
69.09 - 79.04 - 91.01 - 96.01 - 97.11 -
103.02 - 105.04 - 107.08 - 116.04 - 120.05.

* voir "Description des contenus et objectifs des 125 émissions".

VII- DOMAINE DU SOCIO-AFFECTIF

COUCHER: 5.14.

CURIOSITE: 8.08 - 93.07.

DECISION-CHOIX-INITIATIVE: 17.04 - 35.01 - 48.04 - 49.01 - 49.10 - 51.03 - 55.01 - 55.03 - 56.13 - 60.04 - 73.11 - 86.04 - 93.01 - 102.02.

DENTISTE-VACCIN (peur): 22.02 - 22.04 - 22.11 - 37.01 - 37.02 - 46.08 - 46.11.

ENURESIE: 13.11 - 15.09 - 15.10 - 15.12 - 79.01 - 79.12.

ENTENTE: 1.08 - 2.01 - 6.14 - 9.08 - 27.05 - 57.11 - 58.03 - 59.08 - 75.14 - 116.01 - 118.12 - 120.10 - 122.04.

VII- DOMAINE DU SOCIO-AFFECTIF

ENTRAIDE: 7.12 - 9.06 - 12.13 - 22.06 - 23.03 - 28.05 - 32.07 - 32.10 - 35.14 - 36.10 - 38.02 - 38.05 - 38.08 - 51.02 - 53.13 - 57.13 - 61.03 - 64.01 - 67.06 - 69.03 - 74.02 - 74.04 - 74.07 - 74.08 - 74.10 - 83.02 - 88.07 - 90.10 - 93.02 - 101.02 - 105.13 - 110.09 - 111.12 - 114.08 - 118.02 - 119.05.

ETHNIES: 25.11 - 34.12 - 42.13 - 59.01 - 59.10 - 64.01 - 67.09 - 110.01.

EXPRESSION DE SOI: 4.07 - 11.07 - 12.03 - 13.03 - 13.05 - 13.12 - 17.01 - 17.06 - 17.09 - 19.02 - 20.02 - 20.11 - 21.06 - 22.13 - 25.01 - 35.03 - 36.15 - 39.04 - 39.09 - 39.11 - 39.13 - 43.04 - 50.04 - 52.05 - 52.09 - 53.05 - 53.08 - 53.11 - 53.14 - 54.01 - 55.05 - 58.01 - 65.10 - 72.01 - 73.03 - 73.05 - 73.11 - 77.05 - 78.07 - 78.11 - 79.13 - 80.03 - 80.04 - 80.12 - 81.01 - 81.09 - 84.03 - 84.04 - 84.14 - 85.10 - 87.09 - 88.08 - 89.01 - 89.02 - 90.05 - 91.10 - 96.05 - 102.11 - 107.04 - 108.12 - 110.04 - 110.05 - 111.09 - 112.11 - 115.01 - 117.03 - 117.08 - 124.01 - 124.10 - 125.12.

VII- DOMAINE DU SOCIO-AFFECTIF

FRANCHISE: 19.04 - 21.05 - 27.08 - 63.10 - 82.01 - 106.08 - 121.01.

FRUSTRATION: 27.01 - 39.04 - 42.11 - 52.08 - 58.08 - 60.07 - 61.10 - 70.03 - 70.11 - 87.03 - 93.01 - 102.08 - 103.12 - 105.08 - 109.03 - 113.09 - 118.01.

HUMOUR: 46.04 - 47.06 - 65.09 - 69.09.

JEU DE ROLE-IMITATION: 2.06 - 3.07 - 6.02 - 10.13 - 15.07 - 30.03 - 33.01 - 34.05 - 34.09 - 35.01 - 35.06 - 44.10 - 44.11 - 47.11 - 50.10 - 73.01 - 73.07 - 78.01 - 78.10 - 82.04 - 84.03 - 94.01 - 94.05 - 100.01 - 104.01 - 104.05.

JUGEMENT-SENS CRITIQUE: 22.12 - 42.12 - 55.07 - 66.09 - 90.11.

MEFIANCE: 3.05 - 69.13.

VII- DOMAINE SOCIO-AFFECTIF

MORT-VIE: 5.09 - 41.06 - 41.11 - 56.05 - 56.10 -
59.10 - 63.03 - 71.08 - 81.07 - 85.03 -
86.08 - 107.10 - 112.09 - 116.07.

ORDRE: 6.01 - 28.10 - 70.15.

PARENTS/ENFANTS (relation) 18.09 - 27.05 - 30.09 - 31.03 - 32.04 -
47.01 - 60.04 - 64.04 - 66.03 - 67.05 -
67.12 - 68.09 - 79.08 - 95.04 - 120.08.

PARTAGE-PARTICIPATION: 1.03 - 3.06 - 8.09 - 8.12 - 8.14 -
9.01 - 12.07 - 12.10 - 14.06 - 23.12 -
24.01 - 24.03 - 28.01 - 29.01 - 37.06 -
37.07 - 38.03 - 38.07 - 39.04 - 39.07 -
39.08 - 39.09 - 39.11 - 59.03 - 65.09 -
71.05 - 91.08 - 94.03 - 107.01 - 107.12 -
110.07 - 113.03 - 115.11.

PATIENCE: 4.01 - 123.11.

VII- DOMAINE DU SOCIO-AFFECTIF

PEINE: 26.08 - 26.09.

PERSEVERANCE: 4.04 - 9.13 - 21.10 - 23.05 - 37.11 -
37.14 - 48.10 - 48.14 - 55.12 - 56.07 -
63.15 - 80.03 - 83.12 - 89.05 - 92.05 -
97.11 - 102.05 - 103.12 - 116.13 - 117.09.

PERSONNAGES (présentation): 1.01 - 1.04.

PEUR: 3.06 - 4.13 - 6.09 - 12.01 - 13.09 -
14.01 - 16.10 - 16.11 - 17.04 - 19.05 -
20.01 - 21.01 - 21.07 - 28.08 - 43.04 -
44.10 - 44.12 - 50.08 - 54.09 - 58.02 -
58.10 - 62.11 - 78.07 - 80.05 - 80.10 -
92.01 - 101.06 - 104.11 - 104.13 - 107.05 -
109.01 - 124.02.

PLAISIR: 10.10 - 19.12 - 25.14 - 25.15 - 29.11 -
38.11 - 40.12 - 46.13 - 52.06 - 53.01 -
53.10 - 55.06 - 77.11 - 81.10 - 87.11 -
90.14 - 92.10 - 107.13 - 108.06 - 112.02 -
112.07 - 119.12 - 123.09.

VII- DOMAINE DU SOCIO-AFFECTIF

PREJUGES: 36.13.

PROPRIETE 6.08 - 7.01 - 22.08 - 32.01 - 32.18 - 34.03 - 34.04 - 40.05 - 43.02 - 64.10 - 65.11 - 73.12 - 82.10 - 102.02 - 106.04 - 108.05.

PRUDENCE: 14.01 - 16.02 - 20.03 - 49.07 - 66.01 - 69.03 - 92.06 - 92.07 - 94.04 - 103.07 - 103.08 - 117.01.

REALITE (sens de...) 19.07 - 37.01 - 38.05 - 55.03 - 55.09 - 67.01 - 70.03 - 88.04 - 93.04 - 94.11 - 95.03 - 98.03 - 104.03 - 104.15 - 118.01 - 119.09.

REGLES/DISCIPLINE 16.06 - 45.01 - 76.08 - 77.09 - 111.07.

REPAS/ALIMENTS 10.07 - 27.06 - 31.06 - 61.05 - 67.07 - 97.05 - 99.01 - 99.08.

VII- DOMAINE DU SOCIO-AFFECTIF

RESPECT D'AUTRUI: 8.06 - 33.04 - 38.01 - 41.14 - 41.16 - 45.09 - 52.03 - 54.06 - 68.05 - 72.09 - 72.10 - 74.11 - 76.09 - 80.08 - 83.01 - 84.10 - 88.12 - 95.09 - 97.03 - 98.13 - 121.14 - 122.09.

RESPONSABILITE: 23.08 - 24.14 - 34.02 - 57.06 - 64.03 - 67.03 - 67.10 - 74.11 - 82.05 - 86.01 - 86.09 - 103.07 - 105.09 - 106.10 - 108.10 - 114.07 - 120.01 - 121.01.

REVES: 5.06 - 25.07 - 28.12.

ROLES SOCIAUX: 36.06 - 36.07 - 49.05 - 49.09 - 84.15 - 120.01.

SECURITE: 29.05 - 111.03.

VII- DOMAINE DU SOCIO-AFFECTIF

SEPARATION (enfants/ parents)

23.03 - 23.13 - 30.11 - 68.01 - 68.04 -
68.07 - 68.09 - 68.11 - 85.05 - 92.03 -
105.08 - 110.11 - 118.13.

SOCIALISATION:

14.10 - 16.12 - 26.15 - 27.09 - 34.03 -
38.13 - 45.11 - 46.01 - 46.12 - 49.03 -
49.10 - 50.04 - 50.06 - 50.12 - 54.04 -
55.13 - 56.15 - 59.05 - 72.12 - 75.01 -
75.03 - 75.12 - 77.08 - 79.11 - 81.12 -
83.08 - 85.07 - 87.07 - 89.05 - 98.01 -
98.02 - 100.06 - 100.10 - 100.11 - 103.13 -
106.02 - 109.08 - 113.07 - 113.13 - 115.07 -
118.04 - 122.08 - 124.08.

TIMIDITE:

9.14 - 48.10 - 85.09.

VALORISATION DE SOI:

4.12 - 5.12 - 11.02 - 12.05 - 38.12 -
40.11 - 42.03 - 43.01 - 43.13 - 47.05 -
51.08 - 55.07 - 58.10 - 65.04 - 66.11 -
74.13 - 83.11 - 86.11 - 90.11 - 97.08 -
101.01 - 101.08 - 102-05 - 109.04 - 109.13 -
111.12 - 114.04 - 117.10 - 123.08.

VII- DOMAINE DU SOCIO-AFFECTIF

VIEILLISSEMENT: 17.05 - 24.08 - 32.05 - 50.07 - 60.07 -
62.02 - 64.11 - 81.07 - 95.06 - 96.05 -
113.11 - 114.09 - 114.11 - 117.06 - 125.10.

Achevé d'imprimer à
Québec en mai 1981, sur
les presses du Service des impressions en régie
du Ministère des Communications
du Québec

Gouvernement du Québec
Ministère des Communications
Service des impressions en régie

Mai 1981